

SUPER JUEGOS

Nº 44 • DICIEMBRE 1995 • 395 PTAS.

GRUPO ZETA

PLAYSTATION



Loaded

ACCION EXPLOSIVA
AL ESTILO GORE

MEGA DRIVE



Maui Mallard

EL PATO DONALD
BUSCA FORTUNA

GAME BOY



Killer Instinct

EL ARCADE
EN TUS MANOS

REGALAMOS

25

PLAYSTATION



40
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

LOS
JUEGOS
QUE VIENEN
DESCUBRE LONE SOLDIER Y MUCHOS MAS

*Virtua
Fighter 2*

MAQUINA TOTAL

LOS DOS JUEGOS MAS IMPACTANTES DE
RECREATIVA POR FIN DISPONIBLES EN SATURN



MANGA ZONE

3X3 EYES DE PSX
Y SAILOR MOON RPG



8 420565 037006

SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ AMIGA ♦ CD-I ♦ NEO GEO

**¿CONOCES
MAS
DE LOS REC**



**PUÉS PRE
VAN DE CAMIN**

namco™

A LOS TÍOS DUROS CREATIVOS?



EPÁRATE. NO A TU CASA.

SONY



PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
AIR COMBAT CYBERSLED, TEKKEN, RIDGE RACER Y
STARBLADE SON MARCAS REGISTRADAS DE NAMCO LTD.

S U M A R I O

DICIEMBRE 1995



Parecía imposible, pero las navidades ya están aquí. Ha sido un año muy intenso en el que hemos podido vivir la enésima revolución informática, la que más de lleno ha afectado al mundo de los videojuegos. Y es esa nueva revolución, con AM2 a la cabeza, la que copa casi en su totalidad la portada de éste mes. Los nuevos lanzamientos de Sega para Saturn (VIRTUA FIGHTER 2 y SEGA RALLY) hacen uso del nuevo sistema operativo creado por el el grupo de

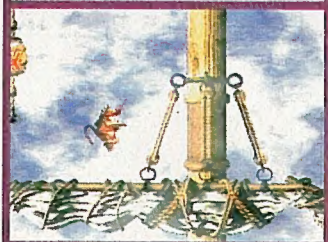
programación que lidera el mundo de las coin-op. Disfrutad con el reportaje que os ofrecemos y con el resto de la revista. Y, por supuesto, ¡Feliz Navidad!

E N P O R T A D A

42

DK COUNTRY 2: DIDDY'S QUEST

El joven Diddy asume todo el protagonismo en esta secuela de uno de los mayores éxitos de las pasadas navidades. Rare vuelve a demostrar que siguen siendo los reyes a la hora de programar juegos para Super Nintendo.



48

MORTAL KOMBAT 3

Nuestro experto en fatalities R. Dreamer os presenta un magnífico reportaje sobre la primera versión de la recreativa de Williams que respeta hasta el límite las excelencias de ésta. Es, por supuesto, puro PlayStation.



SUPER PREVIEWS

26 ACTUA SOCCER

El deporte rey cuenta con un espectacular título para PlayStation firmado por la prestigiosa Gremlin Interactive.

28 LONE SOLDIER

El clásico COMMANDO se somete al dominio 3D con un título que copia casi al dedillo su vertiginoso desarrollo.

30 VIRTUA COP

La clásica coin-op de Sega contará con una versión para Saturn cuya calidad supera con creces nuestras expectativas.

34 SIM CITY 2000

La versión del título estrella de Maxis aterriza en Saturn para permitirnos conducir los destinos de una gran ciudad.

36 HANG ON G.P. 95

Velocidad y fuertes emociones del que se espera sea uno de los mejores simuladores de motociclismo aparecidos para una consola.

38 ACTUA GOLF

Como si de la compañía Sensible se tratara, Gremlin Interactive pretende hacer versiones actua de todas las disciplinas deportivas.

40 TINTIN EN EL TIBET

Las insuperables aventuras del comic Belga toman vida en Super Nintendo gracias a los programadores de la francesa Infogrames.

R E V I E W S

54 MAUI MALLARD

EL inolvidable Pato Donald protagoniza un estupendo título para Mega Drive.

58 LOADED

La destrucción y la violencia sigue siendo uno de los temas preferidos.

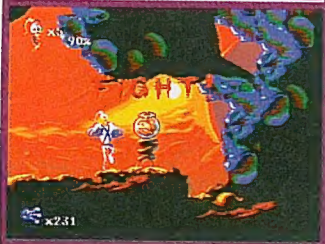
70 VECTOR MAN

Blue Sky Software nos presenta un gran juego que nos recordará a muchos clásicos.

62

EARTH WORM JIM 2

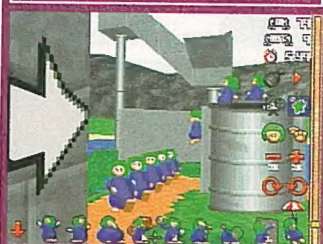
David Perry y compañía han conseguido superar en calidad a la primera entrega de este clásico de Shiny. Una proyecto harto complicado que, hoy por fin, tenemos en nuestras manos completamente finalizado.



66

3D LEMMINGS

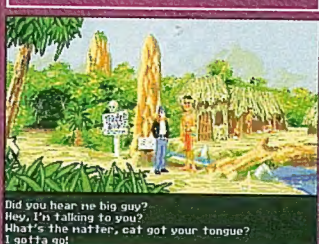
Para adictos y detractores de estos pequeños seres verdes, Psynosis ha programado una nueva entrega en la que las innovaciones técnicas se presentan como el máximo atractivo. Un auténtico espectáculo visual.



126

AMIGAMANIA

Por segundo mes consecutivo (y esperemos que dure mucho más), The Punisher nos trae los mejores títulos aparecidos en las últimas fechas para el sistema de Commodore. También os reserva un espacio para el recuerdo.



130

RETROVIEWS

Esa gran sección que sólo el pintoresco Mayerick sabe coordinar, cuenta este mes las andanzas de dos legendarios títulos creados por Gremlin Graphics, a la que hoy conocemos bajo el nombre de Gremlin Interactive.

**74 THE CIRCUS MISTERY**

Otro clásico personaje de la factoría Disney que cuenta con nuevo juego. Es, además, la continuación del gran MAGICAL QUEST, uno de los mejores plataformas de Super NES.

78 KOLIBRI

Un estupendo matamarcianos para 32X de Novotrade en el que destacan, sobre todo, los gráficos y su original protagonista sacado de los capítulos de Rodríguez de la Fuente.

82 S.F. THE MOVIE

La versión cinematográfica del inolvidable juego de lucha no podía quedarse sin una adaptación para las nuevas y potentísimas consolas domésticas.

86 WWF

Hacía mucho tiempo que no nos encontrábamos con un nuevo juego de lucha libre.

88 SKID MARKS

Los usuarios de Mega Drive serán los primeros afortunados que disfruten de este título nacido en las entrañas del Amiga de Commodore.

90 BIG HURT

El deporte patrio más allá del Atlántico cuenta con un nuevo título protagonizado por el mismísimo Frank Thomas.

92 PHANTASY STAR

Los usuarios de Mega Drive disfrutarán por fin con una de las sagas más emblemáticas.

94 THEME PARK

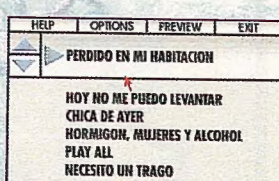
Compras, ventas, estudios de consumo, reajustes de plantilla y así hasta el infinito, para permitiros actuar como audaces empresarios.

SECCIONES**10 Noticias****118 Manqa Zone****122 A Pie de Pista****134 Línea Directa****138 Game Master****142 Super Trucos**

114

REPORTAJE CDi

Cine, Karaoke, música y cultura es todo lo que os ofrecemos en este reportaje sobre las últimas producciones aparecidas para el sistema de Philips. Una buena referencia para estar al tanto del futuro del tan traído y llevado CDi.

**96 ZOOP**

Los juegos de puzzle vuelven a estar de moda y este, por lo visto, parece ser de lo mejorcito que se puede encontrar actualmente.

98 V.R. TROOPERS

Los nuevos héroes de la población infantil no podían dejar escapar la oportunidad de invadir el tranquilo mundo de los videojuegos.

100 PHANTOM

Un nuevo programa que toma a su personaje protagonista de la fuente inagotable que es el mundo del cómic.

102 TOTAL FOOTBALL

Jon Ritman y Bernie Drummond han programado por fin su prometido SOCCERAMA, aunque aparecerá bajo un nombre distinto.

104 CYBER SLED

La mascota de 7'up protagoniza una aventura isométrica en Mega Drive.

REVIEWS 8 BITS**106 KILLER INSTICT**

Parecía imposible, pero la portátil de Nintendo cuenta desde este momento con una magnífica adaptación del clásico programado por Rare para la compañía japonesa.

110 TAILS ADVENTURE

El tercer personaje de Sega en discordia cuenta ya con un título protagonizado por él solito. Un estupendo juego de plataformas que únicamente aparece para Game Gear.

SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelós
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanchlemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: J. L. del Carpio, J. Bautista y M. García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto
Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,
Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación),
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmáu Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8.
Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas Int. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf

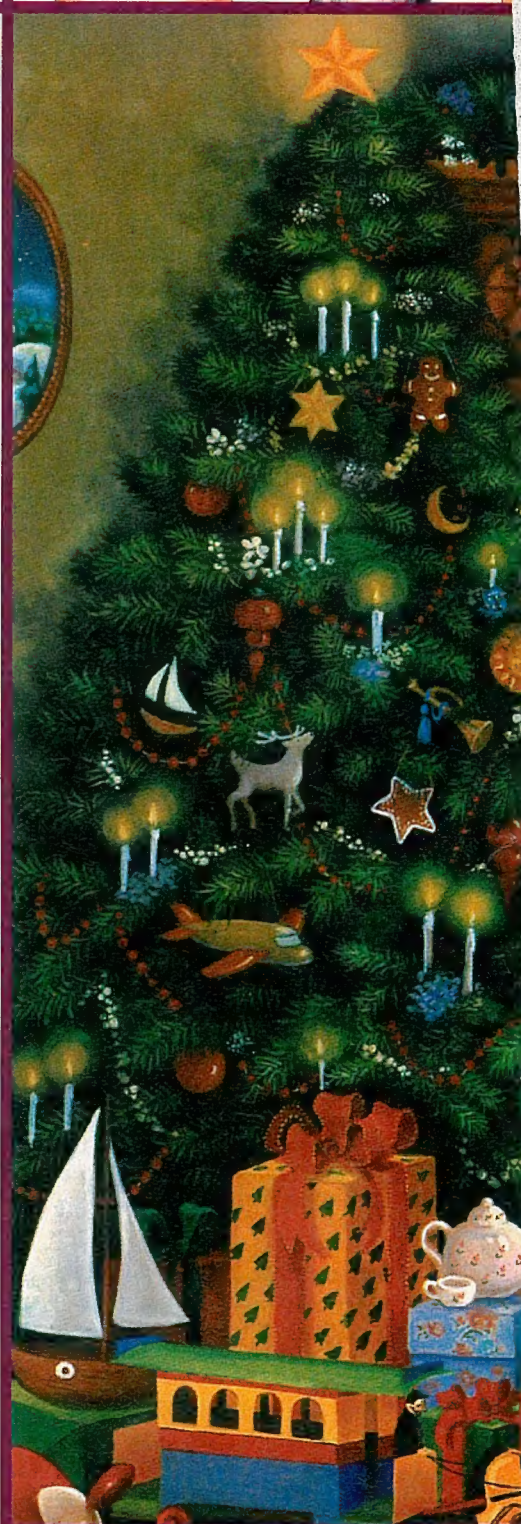
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS- STA



Villanjugos
Navidad, Navidad,
súper Navidad,
tengo cuatro perras
y no se que comprar, hey
Navidad, Navidad,
Juego en Navidad,
la consola hecha humo,
esto va a explotar, hey
Navidad, Navidad,
súper Navidad,
leyendo SUPERJUEGOS
no necesitas más, hey



LIZ NAVIDAD



QUERIDO PAPA NOEL

Este año, PAPA NOEL, hemos sido muy buenos. Nos hemos acabado la mayoría de los juegos que han caído en nuestras manos, para que los lectores

E*res tengan una idea veraz de lo que opinamos en las puntuaciones. Hemos procurado sacar las mejores pantallas, e incorporar un montón de secciones para hacer más interesante la revista. También, queri-*
D*do PAPA NOEL, le hemos echado la bronca al Supergolfo, por lo malo que es; a R. Dreamer, cuando un truco suyo no funciona; a Némesis, si se pone pesado con el manga; a De Lúcar, cuando sus noticias no son muy interesantes; a The Scope, por no contestar a más cartas; a Asikitanga, por hablar tanto con el extranjero; a The Punisher, por hablar tanto de su Amiga; a*
I*Kurrioz, por romperse el menisco; y a The Elf y Mayerick, por llegar tarde al «cierre». Te prometemos que el año que viene intentaremos mejorar.*





BOMBERMAN

GB™



SUPER BOMBERMAN 3™

"SUPER BOMBERMAN HA VUELTO A LA CIUDAD"



SUPER NINTENDO
PAL VERSION

Hudson Soft © es una marca registrada de Hudson Soft Co. Ltd. © Hudson Soft todos los derechos reservados.

EARTHWORM JIM 2

VUELTO !!

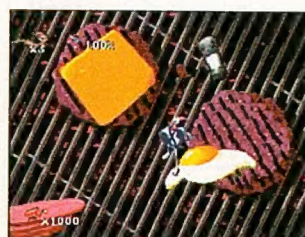
Disponible para
SNES Y MEGA DRIVE



Algo nos une,



tu Marca



Después de perder su trabajo como cocinero, Jim cogió a Snott y decidió marcharse al Planeta de los Monstruos en búsqueda de una revelación divina. No encontró lo que buscaba. Sólo encontró monstruos gigantes. ¿Qué otra cosa encontrarás en el Planeta de los Monstruos?

Earthworm Jim se verá envuelto en una variedad de interesantes apuros (si no retorcidos) cuando atraviere muchos de los intrigantes niveles tales como: Lorenzo's Soil, Wormburger, Peter, Pound and Mary, Villi People, Evil's Funhouse y I.S.O. 9003.



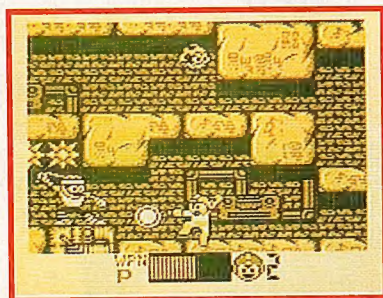
TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67

Earthworm Jim 2 © 1994 Shiny Entertainment.
Todos los derechos reservados.

SPACO NOS TRAE TODO LO ULTIMO DE MEGAMAN

El fantástico MEGAMAN se convertirá en los próximos meses en la estrella indiscutible de los sistemas **SNES** y **Game Boy**. La mascota de **Capcom** retorna de la mano de **Spaco** con MEGA MAN 7 y MEGA MAN X2 para **SNES**, y MEGA MAN 4 para **Game Boy**. MEGA MAN 7 retoma los esquemas clásicos y la jugabilidad de siempre, y añade unas extraordinarias *intros* y



Gracias a la labor del coprocesador C4, MEGA MAN X2 es una maravilla de la técnica y una de las versiones más vistosas de esta enorme saga de **Capcom**.



paralizing scroll. Por su parte, MEGA MAN X2 es la secuela del impresionante MEGA MAN X, y cuenta con el novedoso coprocesador C4. De MEGA MAN 4 dicen que es la mejor entrega de todas.

MEGAMAN, el popular personaje creado por **Capcom**, va camino de convertirse en la saga con más capítulos y más versiones en los diferentes sistemas. Hace poco llegó a **Mega Drive** y **Game Gear**.



-TGLASSES, UNA NUEVA DIMENSION PARA TUS OJOS

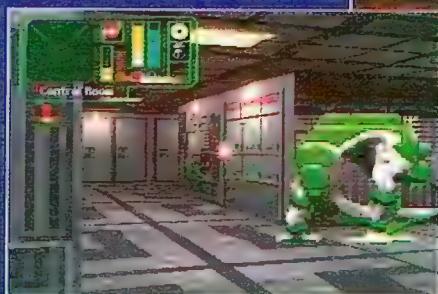
La compañía **Virtual Products**, subsidiaria de los distribuidores para Europa **Escom**, acaba de presentar en España sus **I-Glasses**, un revolucionario sistema de realidad virtual con el que podremos disfrutar increíbles experiencias en 3D. Las **I-Glasses** son unas ligerísimas gafas de alta tecnología con las que actividades como ver la televisión o jugar a los videojuegos se convierten en un auténtico espectáculo visual. Este ingenio de origen americano, nos permitirá, además, jugar o ver la televisión de una forma privada al contar con unos cascos HiFi y actuar sus lentes como pantallas. Según sus promotores, este sistema de realidad virtual funciona a la perfección con los sistemas de **Sega**, **Nintendo**, **Sony**, **Amiga**, **Macintosh** y **PC**, pero también contará con sus propios juegos. En

Alemania y EE.UU. son utilizadas por los dentistas, y hay compañías aéreas interesadas en instalarlas en sus aparatos. El precio de **I-GLASSES** será de 109.000 pesetas (169.000 en el caso de las gafas especiales para **PC**) y ya están disponibles en los centros especializados y grandes superficies.



Ver la televisión de forma privada, jugar a los videojuegos convencionales (o los propios de las **I-Glasses**), relajar a los pacientes más tensos de un dentista o entretener a los pasajeros de un avión, son algunas de las posibles utilidades de estas gafas de realidad virtual.

PLAYSTATION EN SU MOMENTO MAS DULCE

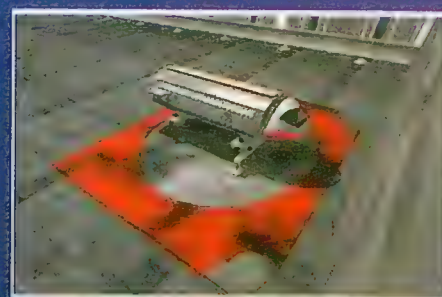
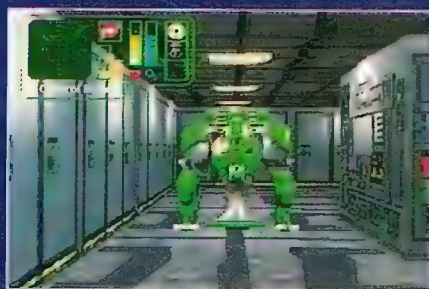


DEFCON 5 es uno de los muchos juegos con los que PlayStation aumentará su catálogo. Una aventura espacial con elementos de estrategia y un desarrollo similar al del popular DOOM.

Los responsables de *PlayStation* en España están realmente contentos con la brillante marcha de su sistema en nuestro país. Según las últimas estimaciones de dicha compañía, hasta la fecha se han vendido un total de 10.000 *PlayStation* y, si tenemos en cuenta la proximidad de las Navidades, estas cifras pueden ser aún más interesantes. Si a todo esto añadimos la buena acogida que esta teniendo la campaña publicitaria, y que de aquí a finales de año se pondrán a la venta un total de 50 juegos, comprendemos el lógico optimismo reinante en *Sony*.

Por otro lado, aunque seguimos hablando de *PlayStation*, dentro de poco

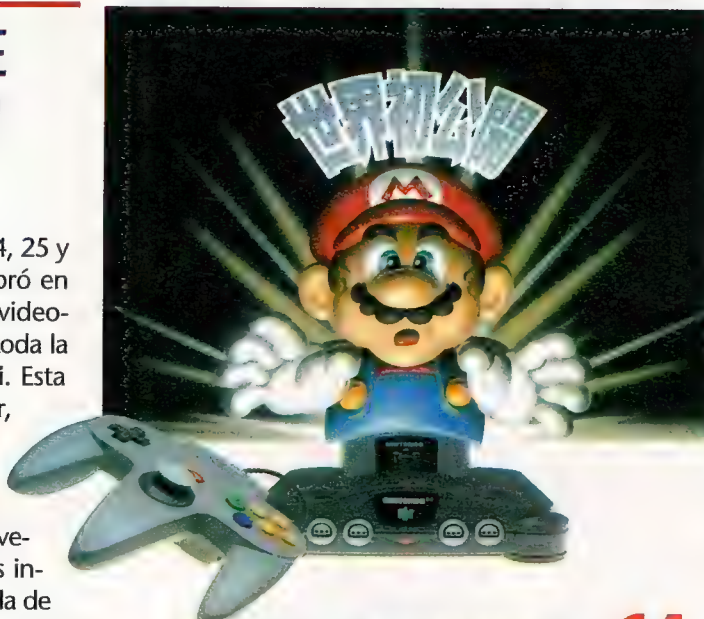
tiempo podremos disfrutar de DEFCON 5 de la compañía *Millennium Interactive* (autores del JAMES POND). Este impresionante programa guarda cierto parecido con el clásico DOOM, aunque cuenta con una mayor influencia del factor estratégico y una serie de ele-



mentos propios que lo hacen especialmente peculiar. El escenario de DEFCON 5 es una gigantesca base espacial con más problemas y extraños seres que en un Ministerio y, por esta causa, nuestra misión será poner algo de orden. En próximos números os ofreceremos una completa *preview* de este interesante título de *PlayStation*.

UN SUEÑO AL QUE SE HA LLAMADO SHOSHINKAI

Durante los pasados días 24, 25 y 26 de Noviembre se celebró en Tokio (Japón) la feria del videojuego más importante de toda la temporada: el *Shoshinkai*. Esta ineludible reunión del sector, en la que se dan cita todas las grandes compañías, es el lugar ideal para mostrar sus grandes novedades y sus proyectos más inmediatos. La primera jornada de este gigantesco salón fue para los periodistas especializados y profe-



NINTENDO 64

Shoshinkai '95 será recordado por ser el certamen donde se presentó oficialmente el nuevo sistema de Nintendo *Ultra 64* y sus diez primeros juegos. Esta feria de carácter anual reúne en Japón a todas las compañías y a buena parte de los profesionales del sector. El mercado nipón sigue siendo el más importante de todos.

sionales del ramo, y las dos últimas para el público en general. La estrella del certamen fue la compañía *Nintendo* con la presentación de su revolucionario sistema *Ultra 64* y sus diez primeros juegos. Aunque la feria dio para mucho más, la falta de espacio nos impide contaros las mil y una cosas que siempre depara el acontecimiento más esperado por todos los aficionados al videojuego. En el próximo número os ofreceremos todos los detalles del *Shoshinkai 95*.

PRIMER SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO

La gran aventura de estos dos redactores por tierras catalanas empezó tal y como deben comenzar todas las grandes epopeyas: con las lágrimas de aquellos que se quedan en tierra. Una inoportuna enfermedad dejó postrado en cama a la persona que más empeño había mostrado por asistir al Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego en Barcelona. El bueno de Némesis veía como R. Dreamer y De Lúcar se encaminaban hacia el puente aéreo con la difícil tarea de

La altísima asistencia de público a este primer Salón del Manga, Anime, y Videojuego desbordó todas las expectativas más halagüeñas de los organizadores. Lo único que echamos en falta fue una mayor presencia de azafatas, problema que esperamos se solvete en la próxima edición de este Salón.



CATÁLOGO

I SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO



MIYAZAKI:
ENTREVISTA
EN EXCLUSIVA

EL PRIMER MANGA
DE MAKAKO

GUÍA DEL
VIDEOJUEGO '95

TODO SOBRE LAS
NUEVAS CONSOLAS

POLEMICA
DRAGON BALL

LOS MANIACOS
DEL CONCURSO

P.V.P.: 495 PTAS.

FICOMIC



suplantar su personalidad y sus amplios conocimientos sobre el tema. Tras un viaje sin contratiempos, y el obligatorio paso por el hotel, nos encaminamos a la antigua estación de Francia, curioso emplazamiento elegido por los organizadores para el Salón, y allí presentamos nuestras acreditaciones. Nadie nos esperaba, no había constancia por escrito de nuestra asistencia, pero no tuvimos ningún problema para entrar. Pese a la hora, eran las siete de la tarde, el recinto mostraba una gran presencia de público. Los aficionados al manga en Barcelona son muchos,

muy entendidos y, por lo visto, con bastante nivel adquisitivo. Los precios, aunque cueste creerlo, no eran demasiado altos, y la competencia entre los diferentes vendedores permitió incluso algún pequeño regateo. Delante de cada stand se amontonaban decenas de buscadores de tesoros y curiosos sin un objeto de deseo claro. Según nuestros planes, esta primera jornada iba a ser de tanteo pero, tras una inspección del conjunto de las instalaciones, decidimos iniciar nuestros primeros contactos. Por el revuelo de billetes, libros y revistas parecía que no habría un mañana, y algún conocido nos recomendó que no tardáramos mucho en decidimos porque les estaban quitando todo de las manos. Revisiones de juegos como STREET FIGHTER, o los mangas de FATAL FURY, DARKSTALKERS y SAMURAI SPIRITS (SAMURAI SHODOWN), y

DEL «PANTUMACA» AL «PANCHINAKA»



Cataluña, según nos contaron, es la cuna de la afición por el manga en nuestro país. La cantidad de público asistente y sus grandes conocimientos sobre el tema son una prueba de ello.



algunos de talante cómico eran adquiridos por los asistentes a esta feria. Se mantuvo una teleconferencia, a través de Internet, con Hayao Miyazaki, creador de PORCOROSSO, además de celebrarse una serie de conferencias en las que se debatieron asuntos referentes tanto al manga como a los nuevos formatos de consolas. Los aficionados a las películas de manga tuvieron la oportunidad de asistir a múltiples sesiones en una sala acondicionada para tal efecto y, los interesados en los videojuegos también pudieron disfrutar de una emotiva muestra de la historia y evolución de soportes y programas. La segunda y última jornada para nosotros, comenzó con una masiva asistencia de público

Como podréis observar en las fotos, mucho aficionado y poca azafata fueron notas distintivas del Salón.



que sólo decreció en la hora de la comida. En el salón de conferencias pudimos asistir a un debate moderado por Jesús Manuel Montané, responsable de SUPER MANGA y organizador del Salón, con el que después tuvimos

una amena conversación sobre el pasado, presente y futuro del videojuego. Para aquellos interesados en repetir, nos aseguró que la próxima edición del Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona ya estaba confirmada. Con esta buena noticia, unos cientos de vueltas más por el recinto y unos miles de pesetas menos en los bolsillos, decidimos dar por concluida nuestra aventura.

DE LUCAR & R. DREAMER

GOLDSTAR 3DO TAMBIEN TENDRA UN NUEVO PRECIO

La ley de la oferta y la demanda, la guerra de precios o, simplemente, que de vez en cuando el Señor escucha nuestras plegarias, nos permite dar noticias tan agradables como son las rebajas de los precios de las consolas de última generación. En esta ocasión se trata del sistema **Goldstar 3DO** que, a partir



Además de un precio más asequible para nuestros bolsillos, Goldstar 3DO nos ofrece el juego **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** sin ningún coste adicional. Eso sí que es un auténtico regalo.

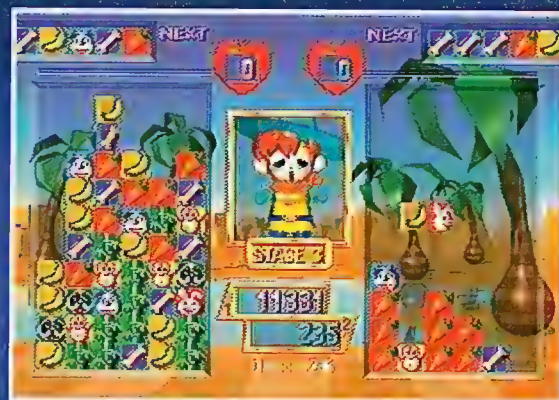
de este momento pasará a costar 59.900 pesetas con el juego **FIFA SOCCER** de regalo incluido. Con esta afortunada decisión, **Goldstar 3DO** se une a las medidas tomadas por **Neo Geo CD** y **Saturn**, y pasa a convertirse en otro serio competidor en esta nueva estrategia planteada en el sector.



SEGA: VIENTO EN POPA A TODA SATURN



El sorprendente y genial **BAKU** será el encargado de inaugurar este divertidísimo género en Saturn. Calidad, simpatía y una jugabilidad de la que muy pocos pueden escapar, son algunas de sus más aplaudidas virtudes.



Los que conocen **PUYO PUYO** saben que en la modalidad de dos jugadores simultáneos, este tipo de programas no tienen ningún rival. Como aventajado discípulo de ese programa, **BAKU** es una auténtica máquina de divertir en el modo Versus.

Si andan bien las cosas para **PlayStation**, en **Sega** ya deben haber agotado el champán porque sus ventas marchan de maravilla. No es para menos, **Saturn** ha roto las previsiones más optimistas y ya se acerca a la fabulosa cifra de 15.000 unidades vendidas en nuestro país. La bajada de precios, la campaña navideña y la futura aparición de **SEGA RALLY**, **VIRTUA COP** y **VIRTUA FIGHTER 2**, harán que esos datos mejoren aún de un modo más ostensible. Otro aspecto que hace más halagüeño el horizonte de **Sega** es que se confirma que dentro muy poco tiempo los juegos **COMIX ZONE**, **TOMCAT ALLEY**, **SONIC CD** y algunos

otros de **Saturn**, se podrán jugar en **PC** gracias a la tarjeta aceleradora **Nvidia**. Hablando de novedades, junto a esta noticia podéis observar algunas pantallas de **BAKU BAKU** para **Saturn**, un divertidísimo juego tipo **PUYO PUYO** con el que disfrutaremos horas y horas tanto en el modo uno como en dos jugadores. Si no nos equivocamos, **BAKU BAKU** será el primer programa del género que traerá a nuestro país **Sega** para su buque insignia **Saturn**.

Y para finalizar, nada mejor que una excelente noticia, ya que **Sega** acaba de anunciar una nueva e interesante oferta para estas navidades: **Mega CD** y **MD 32X** por sólo 19.900 pesetas cada uno.

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

CLASIFICADAS "X"



LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO

ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD



MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

Si eres el afortunado poseedor de una consola de 32 *bits*, seguro que estas navidades no gastarás tu paga en los recreativos de la esquina, porque Acclaim prepara un aluvión de conversiones de recreativas y juegos de cosecha propia para estos días navideños. ¡El espectáculo esta servido!

ALIEN TRILOGY

EL REGRESO DE LA REINA MADRE

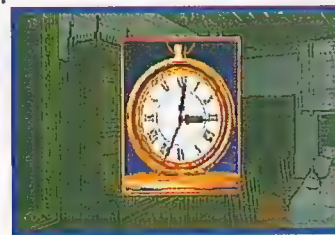
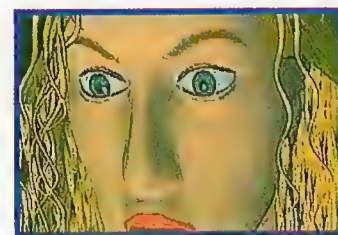
Siguiendo las premisas de **DOOM**, este juego de acción en primera persona traslada la brutal atmósfera de la trilogía de **ALIEN**. Los *sprites* han sido tomados directamente del film, utilizando las técnicas de *Motion Capture*, y los decorados se mueven con una suavidad superior a la de otros juegos del mismo estilo. Un aterrador lanzamiento para *PlayStation* y *Saturn*.



D'S DINNER

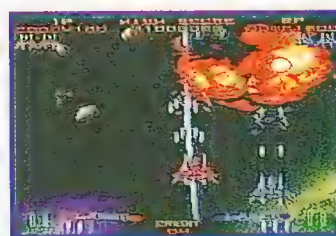
LA CENA DEL VAMPIRO

Nada impedirá que este juego te hiele la sangre. Realiza un emocionante recorrido por la mansión de Drácula descubriendo terribles secretos al tiempo que buscas la manera de sobrevivir a sus peligros. Una mezcla de **7th GUEST** y **ALONE IN THE DARK** que inquietará a los usuarios de *Saturn*.

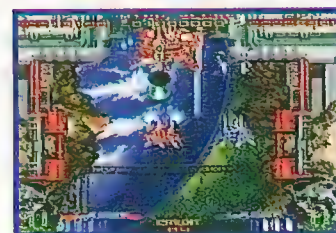


GALATIC ATTACK

BATALLA ENTRE NEBULOSAS



Bajo este nombre se oculta la conversión del arcade de **Taito**, **LAYER SECTION**. Estamos ante un matamarcianos clásico con opción para dos jugadores simultáneos. Al igual que en **RAIDEN** podremos variar la anchura y longitud de la pantalla para darle apariencia de arcade. Un título imprescindible para los poseedores de una *Saturn*.

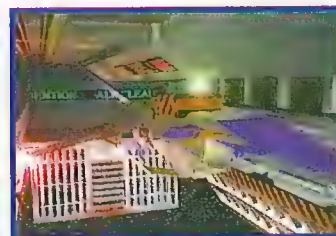
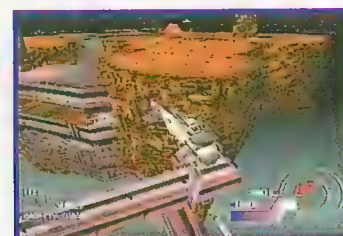


JUPITER MISSION

LA CUARTA ESTRELLA A LA DERECHA



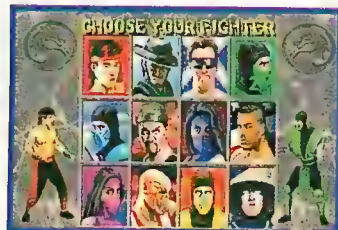
Si ponemos a **STARBLADE** y **GALAXY FORCE** en una cotelera obtendremos esta curiosa recreativa de **Taito** que **Acclaim** nos trae para *PlayStation*. En ella dispondremos de dos tipos de vistas para acabar con los enemigos.



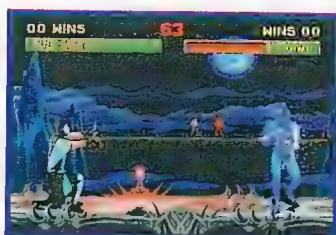
NAVIDADES

MORTAL KOMBAT 2

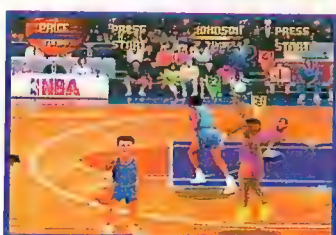
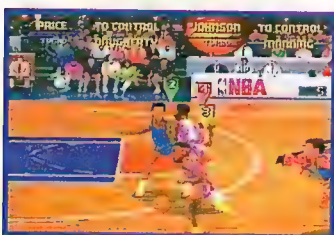
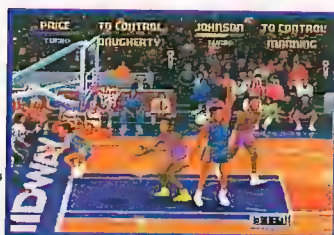
MAS VALE TARDE QUE NUNCA



Aunque ya esté un poco desfasado, a buen seguro los coleccionistas y fanáticos de la saga echaban en falta esta conversión pixel perfect del genial arcade. Aunque aparecerá para *PlayStation* y *Saturn*, los segundos agradecerán poder disfrutar de él mientras esperan una futura conversión de MK3.



NBA JAM T. E.



JAQUE MATE

El tener por fin un gran juego de baloncesto es un hecho que los poseedores de *Saturn* apreciarán, y si además se trata de este genial arcade mucho más. Toda la magia de la NBA en su máxima expresión. Demasiado idéntico a la máquina para encontrar alguna diferencia palpable, por lo que le auguramos un notable éxito entre los aficionados al deporte de la canasta.

REVOLUTION X

A GUITARRAZO LIMPIO

El último éxito de Williams llega a las 32 bits. Con un desarrollo similar a *OPERATION WOLF*, este shoot'em-up tiene al grupo Heavy *Aerosmith* como protagonista. Al contrario de las de 16 bits, esta versión resulta exacta a la magnífica recreativa.

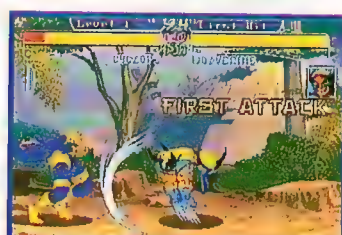
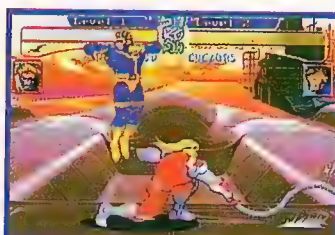
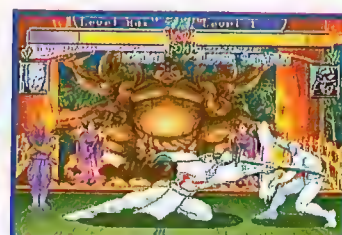
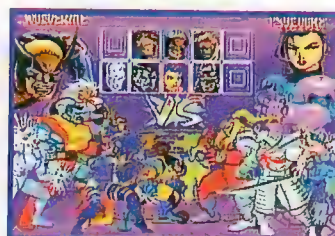


Estamos ante una interpretación curiosa del género *OPERATION WOLF*, con un grupo musical que dispara sus discos.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

MUTANTES S.A.

El segundo juego de *Capcom* para *Saturn* promete dejar a esta compañía a la altura que se merece. Gigantescos sprites, multitud de magias y frenética acción para un beat'em-up que parece sacado de un cómic de la *Marvel*.



ECONOMICAS



CENSURADO



LA PANTALLA SE TE

Exclusivo par

Cualquier duda que tengas sobre Playstation,



Mortal Kombat © 3 © 1995 Midway Manufacturing Company. All
names are trademarks pf Midway Manufacturing



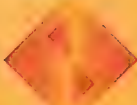
TM

ÑIRÁ CON TU SANGRE

a PLAYSTATION.

puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Rights Reserved. Used under license. MORTAL KOMBAT, the DRAGON LOGO MK 3 and all characters Company. Midway ® is a registered trademark of Midway Manufacturing Company





PLAYER SELECT 17



VS



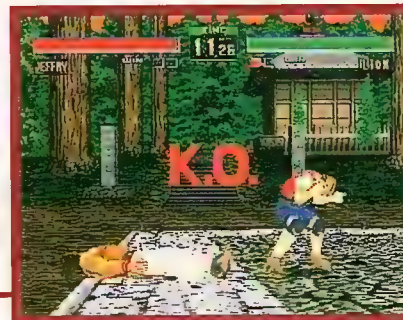
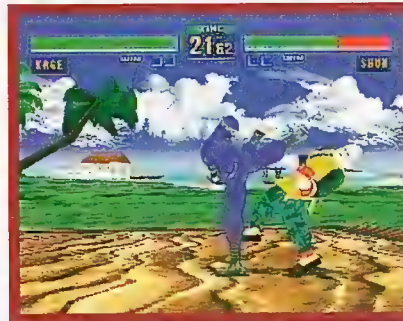
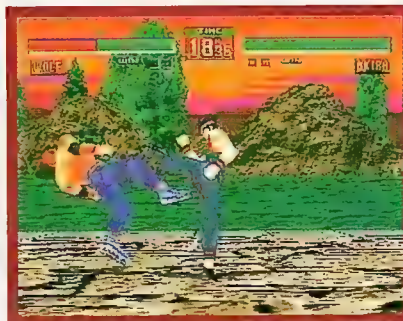
SHUN

LION



*Virtua
Fighter 2*

Todos los personajes de esta segunda entrega cuentan con cientos de nuevos movimientos.



LOS TITULOS ESTRELLA DE SEGA COBRAN VIDA POR FIN EN SATURN COMO LAS MEJORES VERSIONES DOMESTICADAS JAMAS CREADAS A PARTIR DE UNA COIN-OP

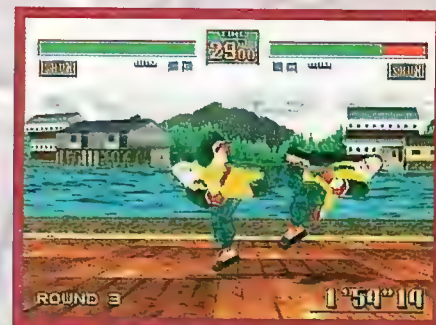
AM2 PONE DE LARGO SU



La realización de un título para las nuevas consolas requiere un conocimiento casi perfecto del sistema sobre el que se trabaja. Desconocerlo supone considerables pérdidas de calidad que, en la mayoría de los casos, conlleva un fracaso comercial del título producido. AM2 nos demuestra con VIRTUA FIGHTER 2 y SEGA RALLY que el co-

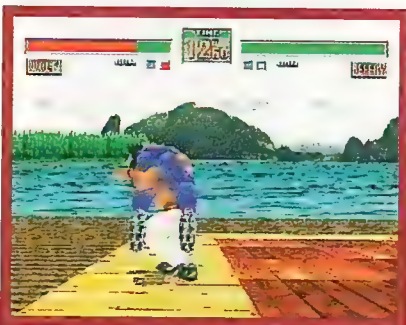


nocimiento adquirido en estos últimos meses ha cobrado el efecto deseado. La calidad de los títulos que protagonizan este reportaje pone de manifiesto la sabiduría del más laureado equipo de programación de Sega, así como las cualidades técnicas de Saturn que, hoy más que nunca, parecen no tener un límite conocido.



NUEVO SISTEMA OPERATIVO

Por todos es sabido que hoy en día los lenguajes de alto nivel se han impuesto como estándar en la programación de videojuegos. El C, o más recientemente el C++, ha llegado a los sistemas de desarrollo de los programadores en sustitución del clásico y más bien tedioso ensamblador, lo que ha facilitado en gran medida la producción de unos programas que cada vez resultan mucho más complicados de realizar. Ahora bien, sin unas buenas librerías en las que tengan cabida potentes rutinas gráficas (programadas en ensamblador), es poco menos que imposible crear un juego con el mínimo nivel de calidad exigible. Aquí es donde entran en juego los famosos sistemas operativos de las nuevas consolas, que en Saturn se traducen en librerías para acceder al Photo CD, al Video MPEG, etc.



Pues bien, aquí encontramos la verdadera razón de ser de la parrafada que ha precedido a éstas líneas: el lanzamiento por parte de AM2 de un nuevo sistema operativo que, según ellos, aprovecha casi en su totalidad las posibilidades de hardware de la Saturn.

El primer programa que hace uso de este nuevo sistema operativo es, como habréis podido imaginar, este VIRTUA FIGHTER 2. Gracias a él, se ha conseguido crear un entorno gráfico en 3D muy similar al de la coin-op original, con frecuencias de refresco de pantalla de hasta 60 frames por segundo. Según un portavoz del equipo de programación, tal rendimiento se ha conseguido gracias a un mejor control de los varios DSP que la Saturn posee en su placa, aunque este mismo portavoz comentaba que hasta ahora no se habían utilizado la mayoría de estos procesadores en ningún otro juego.



SEGA Y SUS TITULOS ESTRELLA

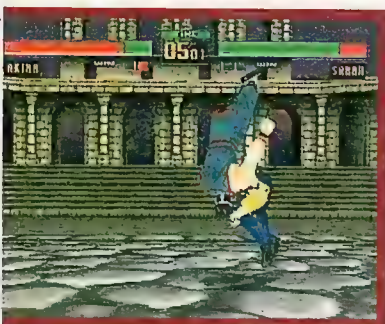
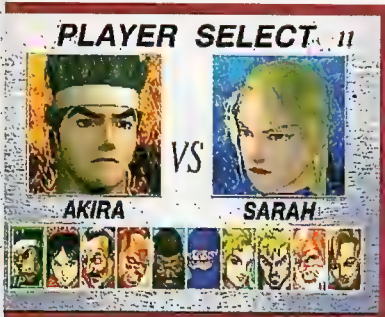
Con la versión *beta* en nuestras manos, podemos asegurar que lo dicho es, a nuestro entender, totalmente cierto, con un único lunar, el de los fondos, que en la versión final presentará un aspecto totalmente idéntico a el de la máquina original. Con nuestros propios ojos hemos podido comprobar la suavidad de mo-

vimientos de este título, que aunque utiliza gran cantidad de texturas, consigue una fluidez de movimientos muy superior a VIRTUA FIGHTER, con la eliminación del tan angustioso baile de polígonos.

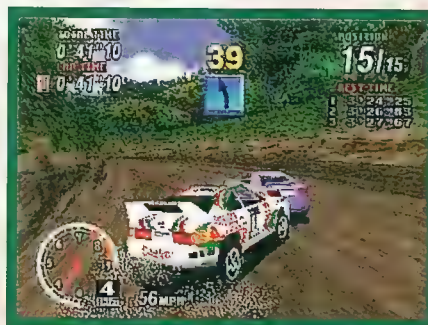
Los movimientos de los distintos personajes se mantienen con respecto a la primera parte de la saga, con la inclusión de cientos de nuevas animaciones para cada personaje que permitirán realizar *combos* mucho más espectaculares. En lo que respecta a las opciones específicas de *Saturn*, cabe destacar un par de nuevas opciones como *Ranking Mode* o *Expert Mode*, que permitirán, respectivamente, estudiar los movimientos de cada personaje y enfrentarnos a nuestros contrincantes en un nivel de dificultad especial. Dichas opciones se añadirán a las ya clásicas que todos los juegos poseen, conformando uno de los títulos estrella de *Sega* para esta temporada.

AM2 parece haber entrado por fin en la órbita de *Saturn*, desarrollando programas cada vez más sofisticados que ponen de manifiesto las excepcionales cualidades que el *hardware* de la consola de *Sega* posee. Esperamos la llegada de la versión definitiva con la palabra de sus programadores de que será aun mejor que la *demo* que poseemos. Con ella en la mano, de verdad que nos parece casi imposible que

ésta pueda ser superada. Sólo habrá que esperar un tiempo.



Virtua Fighter 2



El excepcional título de *AM3* toma vida en una no menos especial versión para *Saturn* que hará las delicias de todos los usuarios. Si *DAYTONA* no consiguió explotar al máximo las cualidades técnicas de la consola de *Sega*, *SEGA RALLY* parece haber superado éstas con unos resultados que, en esta versión *beta*, nos dejan con la boca abierta. Y es que las similitudes entre la *coin-op* original y esta adaptación son, simplemente, sorprendentes.

SEGA APUESTA POR LA VELOCIDAD



el mismo padre y de la misma madre que *VIRTUA FIGHTER 2*, nace este *SEGA RALLY*, que a buen seguro levantará las pasiones de los adictos a la conducción. Este es el segundo título que hace uso del nuevo sistema operativo creado por *AM2*, algo que queda claramente de manifiesto cuando se comprueba la excelente realización gráfica que muestra la versión *beta* que obra en nuestro poder. Comparado con la anterior producción automovilística de *Sega* para su *Saturn*, las diferencias son simplemente abismales. Del modo de baja resolución de *DAYTONA* se ha pasado a un modo de alta en el que la definición de las texturas es el máximo beneficiado. La brusquedad de movimientos del clásico de *Sega* se ha suprimido, y en su lugar se ha conseguido mantener una magnífica frecuencia de refresco de pantalla que alcanza los 60 *frames* por segundo, cifra ideal para la representación de vídeo con la máxima fluidez. En cuanto a las texturas se han aplicado interesantes rutinas que realizan un suavizado muy similar a los que encontramos en la versión original, lo que permite la creación de escenarios mucho más realistas que además resultan

EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO DE DESARROLLO POR AM2 PERMITE UNOS RESULTADOS QUE HASTA HACE POCO TIEMPO RESULTABAN IMPOSIBLES



agradables a la vista. Continuando con el aspecto gráfico, hemos podido observar una realización que se acerca de una forma casi perfecta a la *coin-op*, aunque aún se perciben ciertas carencias que se acentúan cuando nos fijamos en las texturas de los vehículos contrincantes. De cualquier forma, son pequeños bugs que en la versión final serán suprimidos. Las opciones se han ampliado considerablemente para permitir un uso más personalizado al usuario. Así, además del lógico modo *arcade* que emula el funcionamiento de la *coin-op*



SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Te lo garantizamos

Todos los que habeis mandado o los que mandeis la garantía de vuestra nueva Sega Saturn antes del 31 de Enero a Sega: María de Molina, 4/28006 Madrid, recibiréis* completamente gratis en vuestro domicilio, un CD Demo jugable de Sega Rally, Bug, Clockwork Knight2, World Series Baseball, e imágenes de los juegos más alucinantes.



*hasta agotar existencias



SEGA Y SUS TITULOS ESTRELLA

original, se han incluido nuevas características que permitirán competir en modos como el *Time Attack* o, el más revolucionario, un excepcional sistema de juego en el que dos jugadores competirán en la misma pantalla. De este modo podemos destacar la increíble suavidad que sigue manteniendo esta modalidad

de juego, lo que demuestra claramente que *Saturn* va más que sobrada incluso cuando debe representar escenarios tan complicados como los de *SEGA RALLY*.

Otras de las opciones más llamativas que podremos encontrar en la versión *Saturn* es la concerniente a la creación de vehículos personalizados, lo que nos permitirá elegir entre múltiples modelos de de automóviles aunque siempre bajo la carrocería del Lancia Delta Integrale o el Toyota Celica. Ante la escasez de circuitos del juego, tan sólo tres, debemos mencionar el cuarto circuito que aparecerá ante nosotros cuando finalicemos los tres tramos en primer lugar en el modo *Championship*. A este circuito se unirá un tercer coche que hará las delicias de los

fanáticos de este título. Como ya os hemos dicho, es tan sólo una versión *beta* la que hemos tenido la ocasión de ojear, lo que da una buena muestra de lo que podrá ser el título definitivo una vez que el equipo de programación *AM2* aplique las mejoras que pongan el punto final a este proyecto.

En fin, que tras pequeños resbalones, *Sega* se está cubriendo de gloria con unos títulos que dejan en el más absoluto de los ridículos las posibles quejas que los medios especializados hayan podido formular. Si todos los títulos son como éste, mucho nos tememos mucho que

Saturn va a poder escribir páginas muy brillantes en la historia del videojuego.



COIN-OP DE SEGA: UNA REVOLUCION CONSTANTE



El pistoletazo de salida en la fiebre de los polígonos lo dió el tan traído y llevado *VIRTUA RACING*, aunque no fue hasta *DAYTONA* cuando este sistema explotó de una manera definitiva. Tras este último llegó *SEGA RALLY*, el juego que nos ocupa, aunque el máximo exponente de la compañía se llama *INDY 500*. Los tres primeros títulos ya han pasado por las distintas consolas, aunque en poco tiempo esperamos que *Sega* realice una nueva y espléndida versión del mentado *INDY 500*.

SALTASTE DE BARRIL EN BARRIL.
VIAJASTE EN VAGONETA
POR LAS MINAS.
NINGUNA FASE OCULTA SE TE
HABIA ESCAPADO.
Y ACABASTE CON KING K.ROOL
EN EL GALEON PIRATA.
PUES BIEN.
HEMOS ENCONTRADO ALGO
TODAVIA MAS DIVERTIDO QUE
JUGAR CON DONKEY KONG.



El fútbol siempre ha sido uno de los deportes con más aceptación entre los usuarios.



El deporte rey invade los nuevos soportes utilizando una doble estrategia. Por un lado se encuentran aquellos que intentan aprovechar el éxito de sus antecesores para 16 bits, como es el caso de las versiones de FIFA SOCCER para 3DO y para 32X. En un segundo grupo se encuentran las compañías que buscan fórmulas novedosas para sus lanzamientos, como WINNING ELEVEN para PlayStation, y VIRTUA SOCCER para Saturn. Con este nuevo compacto se



PLAYSTATION

GREMLIN



ACTUA SOCCER



Las cualidades técnicas de este lanzamiento están acorde con las cualidades de los nuevos sistemas.



Un histórico narrador llamará a cada uno de los distintos jugadores por su verdadero nombre.



mantiene la segunda línea con un juego, que como viene siendo habitual, se basa en una impresionante puesta en escena. Hasta diez perspectivas diferentes permiten una variedad visual perfectamente complementada con unos alucinantes efectos de sonido. Dentro de estos últimos hay que destacar la voz del comentarista, que al narrar el partido menciona los nombres de los jugadores. Además, como las 44 selecciones incluidas presentan jugadores reales, pueden escucharse los nombres de Caminero, Guerrero o Beбето, por poner un ejemplo. Por otra parte Gremlin busca un equilibrio entre la espectacularidad visual y la jugabilidad, utilizando para controlar a los jugadores tan sólo dos botones. El segundo simulador de fútbol para PlayStation, que también va a ser versionado para PC, tiene todos los alicientes para ser uno de los bombazos de la temporada. El tiempo lo dirá.

CHIP & CE

SALIR EN SU BUSCA



DONKEY KONG COUNTRY 2. LA LEYENDA CONTINUA.

¿RECUERDAS LO QUE TE DIVERTISTE JUNTO A DONKEY KONG? PUES NO ES NADA COMPARADO A LO QUE SERA SALIR EN SU BUSCA EN DONKEY KONG COUNTRY 2. EN EL, EL MITICO GORILA ESTA SECUESTRADO Y DIDDY TENDRA LA MISION DE RESCATARLE. PARA ELLO CONTARA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE LA MONA DIXIE. AMBOS TENDRAN QUE SUPERAR MAS DE 100 NIVELES. RECORRERAN NUEVOS ESCENARIOS. CONTARAN CON NUEVOS AMIGOS QUE LES ECHARAN UNA MANO Y NUEVOS ENEMIGOS QUE SE LO PONDRAN MAS DIFICIL. Y TODO EN UN JUEGO QUE TE VOLVERA A DEMOSTRAR QUE LOS 16 BITS SE HAN MULTIPLICADO POR DOS. ASI ES EL NUEVO TRABAJO DE SILICON GRAPHICS Y RAREWARE EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO. PARA QUE LA LEYENDA CONTINUE... Y ESO NO ES TODO, PORQUE TAMBIEN PUEDES DISFRUTAR DE ESTE MAGNIFICO JUEGO EN LA VERSION PARA GAMEBOY: DONKEY KONG LAND.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



LONE SOLDIER TIENE UN ARGUMENTO Y FILOSOFIA QUE PODRIA FIRMAR EL MISMISSIMO RAMBO: UNO CONTRA TODOS Y TODOS CONTRA UNO.



LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ACCION Y PUNTERIA TENDRAN LA OPORTUNIDAD DE PONER A PRUEBA SUS REFLEJOS.

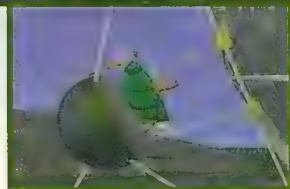


LONE SOLDIER

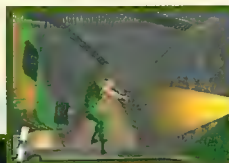


En un mundo tan competitivo y salvaje como el de los videojuegos, no es extraño que consolas como **PlayStation** tengan que recurrir a las armas para atraer y mantener entretenidos a sus usuarios. Tras la estela de pólvora y fuego dejada por **LOADED**, llega ahora **LONE SOLDIER** de la compañía **Tempest Software**, un videojuego en el que nos encarnaremos en el pellejo de un experimentado marine con los aires y modos de mismísimo Rambo. Cambiando para esta ocasión el lema de los tres mos-

***** **ENEMIGO FINAL**



Además de una larguísima y espectacular intro inicial, **LONE SOLDIER** cuenta con otras cuantas, del mismo estilo y proporciones, al principio de cada fase. Aunque todos sabemos que no es un aspecto fundamental del juego, estos detalles son de agradecer.



INTROS

queteros a «uno contra todos y todos contra uno», tendremos que hacer frente a un ejército formado por cientos de soldados y un arsenal sólo al alcance de las dos superpotencias. Nuestro objetivo final será recuperar un misil nuclear de las manos de una peligrosa banda de maleantes, pero antes de que eso ocurra deberemos avanzar por un sinfín de niveles coronados con unos monstruosos y gigantescos jefes de final

de fase. Se podría decir que **LONE SOLDIER** es la adaptación libre de programas como **COMMANDO**, **RAMBO**, **GREEN BERET** o **MERCS** a las posibilidades técnicas que nos ofrecen los nuevos sistemas. Aquel concepto de juego que triunfó du-

***** **O P C I O N E S**





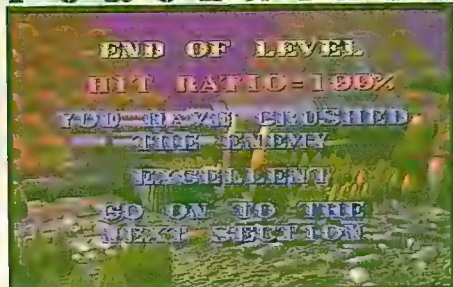
rante casi una década, llega hoy hasta nosotros desde una perspectiva totalmente diferente en la que las 3D ocupan un lugar preponderante. El resultado es muy convincente. El personaje, de unas dimensiones considerables, se mueve con total libertad dentro de unos espectaculares y grandiosos escenarios repletos de elementos y detalles realistas. Una buena animación de los personajes, efectos sonoros y visuales de primer orden y una acción creciente nos mantendrán en vilo durante toda la partida. Si hacemos caso de los programadores, esta versión inacabada, en la que faltan elementos fundamentales en el juego, es sólo un aperitivo bastante incompleto de lo que se-



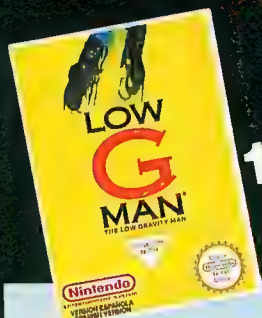
rá este potente programa. En próximos números de **SUPER JUEGOS** podremos confirmaros si esta advertencia da para convertirlo en uno de los juegos más interesantes del catálogo de *PlayStation*.

DE LUCAR

***** PORCENTAJE

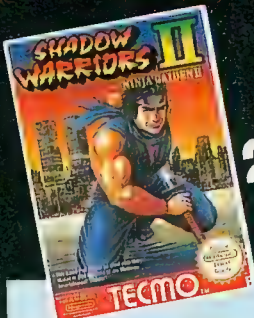


INES!™



1995

Hogan's Alley	1995
To the Earth	1995
Trick Shooting	1995
Wild Gunman	1995
Low-G-Man	1995
Track & Field in B.	2195
Maniac Mansion	2195
Shadow Warriors	2195



2995

Arch Rivals	2995
Racket Attack	2995
Ad. Island Classic	2995
Mario & Yoshi	2995
Robin Hood	2995
G.F.K.O. Boxing	2995
Star Tropics	2995
Shadow Warriors 2	2995
Top Gun 2	2995
Ad. of Rad Gravity	2995



3995

Ad. in M. Kingdom	3995
Battletoads	3995

Grandes éxitos:

S. Mario Bros. 2	5990
S. Mario Bros. 3	6990



4995

The L. of Zelda	4995
Zelda 2	4995
Kung-Fu	4995
Soccer	4995
Batman	4995

Todos los precios incluyen IVA
Precios de venta recomendados

Nintendo Entertainment System y NES son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd. Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de Nintendo Co. Ltd. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

SPACO. S. A.
DISTRIBUIDOR OFICIAL PARA ESPAÑA

Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel. (91) 8036625 Fax. (91) 8033576 - (91) 8032245

Títulos en PROMOCION Navidad'95. ¡Pídelos en tu tienda!

NOUEVO



I
n
t
r
o

El mes pasado tuvisteis la oportunidad de contemplar las primeras imágenes de uno de los arcades emblemáticos de **Sega**. En la *preview* anterior pudimos comprobar el parecido más que notable con la máquina original. Ahora, con la versión final en la mano, podemos afirmar que la supera con creces. No sólo no desaparece ni un polígono, sino que las texturas son exactas al original. El juego cuenta con una nueva opción que no formaba parte de la máquina, la de entrenamiento, que nos permitirá afinar nuestra puntería en el sa-

lón de tiro al blanco de la policía. Allí deberemos hacer un porcentaje de tiros mínimo, y una vez logrado pasaremos al siguiente salón de tiro, en el que nuestros objetivos se moverán con mayor rapidez y dificultad. Precisamente en este apartado reside uno de las opciones más divertidas del juego, ya que también podremos competir contra todos los personajes de la máquina. Además, el CD cuenta con una *intro* adicional animada por una estación **Silicon Graphics** como es habitual en estas consolas. Con el juego se incluye una pisto-



VIRTUA COP



Es la primera toma de contacto con el crudo y violento mundo de las calles de Tokio. The Elf y Asikitanga se enfrentan a la banda más temible de los Yakuza; los *Product Manager*, dispuestos a terminar con todo bicho viviente sin que ésto les impida contestar a su móvil.

f a s e



la que es prácticamente idéntica a las utilizadas en la máquina, teniendo opción de adquirir otra más para enfrentarnos con nuestro mejor amigo. El mes que viene, por fin, conoceréis todos los secretos de esta fenomenal y sorprendente conversión.

THE PUNISHER



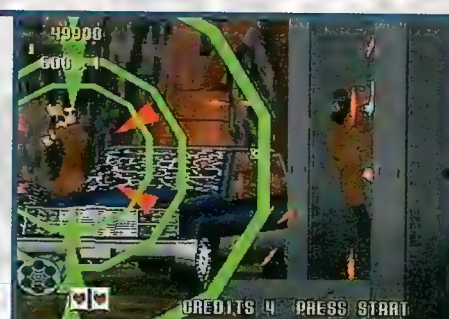
TRAINING

NO TE MUEVAS SIN COMPRAR TU MEGA CD

Pasan los años y no tienes tu MEGA CD, te salen arrugas de la envidia y tus ojeras te delatan.
No te preocupes, con el nuevo precio, ahora puedes tener tu propio MEGA CD y disfrutar con más de 50 títulos disponibles. Aprovechate, mañana es tarde.



SEGA the
GAME is NEVER
Over.

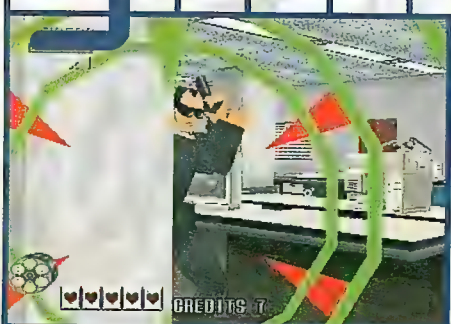


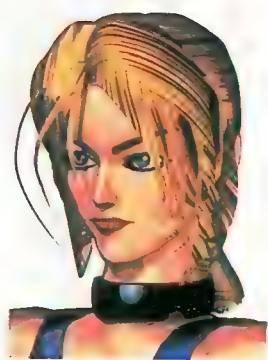
2 f a s e

Esta fábrica de armamento es una tapadera. En realidad estamos ante una distribuidora ilegal de Tupperware. Aquí nos encontraremos con unos enemigos más empeñados en destruir el contenido de la fábrica que en acabar con nuestras vidas.

3 f a s e

En este edificio se encuentra el apartamento que comparte el Supergolfo con una tribu Masai. Además, está decorado con un pésimo gusto. Será todo un placer para nosotros destruir el mobiliario. El jefe de los decoradores quiere matarnos a todos.





Nina Williams

SI BAJAS LA GUARDIA,
ÉSTA SERÁ
TU ÚLTIMA PARTIDA.



Paul Phoenix



Kazuya Mishima



CENSURADO



TEKKEN



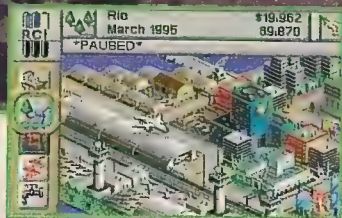
AUNQUE HAYAS VENCIDO EN OTROS JUEGOS, EN **TEKKEN** ENCONTRARÁS LA HORMA DE TU ZAPATO. EN EL NUEVO JUEGO DE LUCHA DE **PLAYSTATION**, TE ENFRENTAS A LOS Oponentes MÁS IMPLACABLES DEL JAPÓN. PARTICIPÁIS EN EL TORNEO DEL IMPERIO MISHIMA POR UNA SOLA RAZÓN: EL DINERO. POR ESO, EL COMBATE ES A MUERTE. EN SUS PAISAJES TRIDIMENSIONALES DE 360 GRADOS, PODRÁS MOVERTE TAN RÁPIDO COMO TU TELEVISOR AGUANTE. SU INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL ES MUCHO MÁS INTUITIVO, Y PERMITE OCHO COMBINACIONES DE MOVIMIENTOS ESPECIALES A CADA PERSONAJE. LOS GRÁFICOS SE PROCESAN A TIEMPO REAL, 60 IMÁGENES POR SEGUNDO. Y SUS TEXTURAS MAPEADAS REPRODUCEN CADA MÍNIMO DETALLE. VAMOS, ELIGE UN

PERSONAJE. NO SÓLO POR SUS CONOCIMIENTOS DE LUCHA, PIENSA QUE CADA UNO TIENE UN ENEMIGO EXCLUSIVO PARA EL COMBATE FINAL. SI VENCES, VOLVERÁS MILLONARIO A CASA. SI PIERDES, TE ENVIAREMOS EN UNA CAJA DE PINO. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.



TM





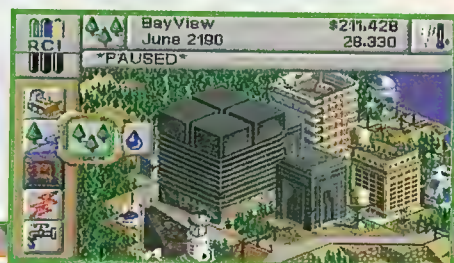
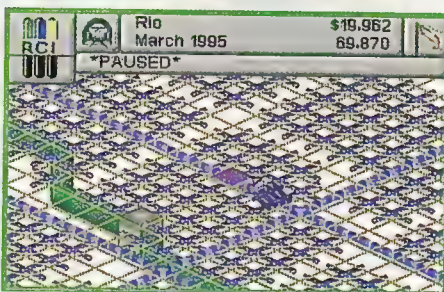
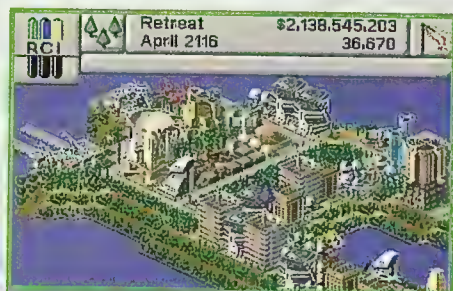
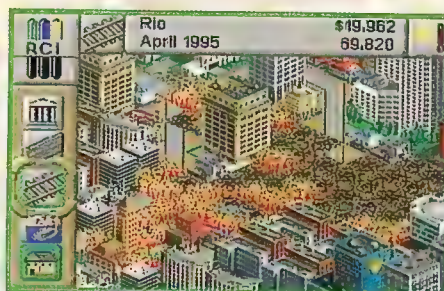
SIM CITY 2000

Además de crear nuestra ciudad, podremos elegir entre muchos de los escenarios que acompañan al juego.

Basta ya de patadas, tiros y destrucción. Llega la hora de hacer algo constructivo con nuestra *Saturn*. Y que mejor que emular a Alvarez del Manzano o Pascual Maragall en la difícil labor de dirigir una gran ciudad con este SIM CITY 2000, buque insignia de la compañía Maxis. Mejores gráficos y muchas más posibilidades es lo que se nos promete. Atentos.

J.C.MAYERICK

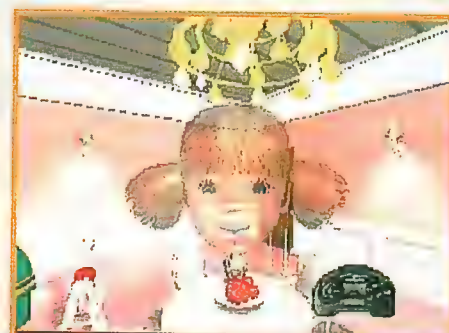
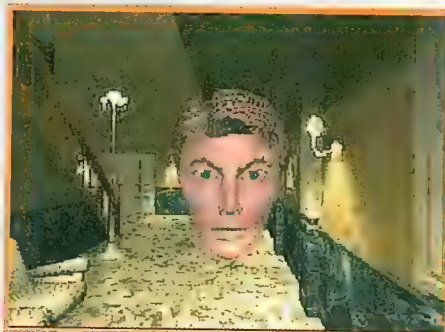
DESASTRES



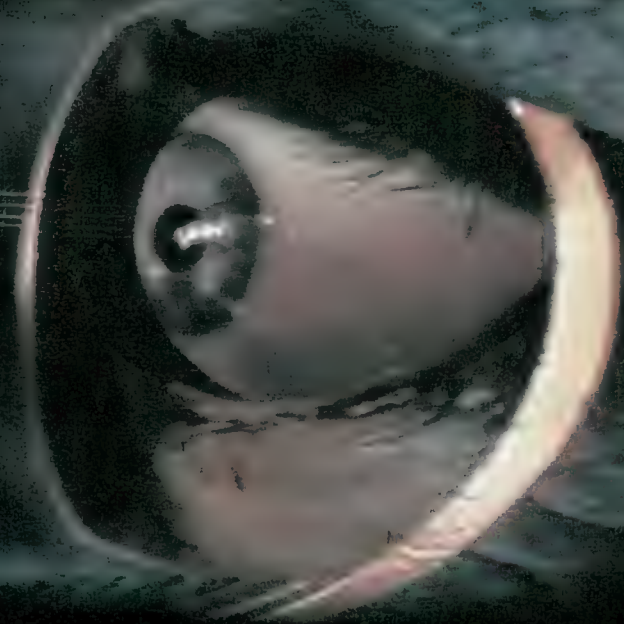
LA MANSION DE LAS ALMAS OLVIDADAS

Nacido a imagen y semejanza de 7th GUEST, YUMEMI MANSION supuso una grata sorpresa para *Mega CD*. Casi un año después asistimos a la continuación de tan terrorífica historia. LA MANSION DE LAS ALMAS OLVIDADAS es el nombre que recibirá en España este juego para *Saturn* doblado al castellano.

R. DREAMER



SEGA the
GAME is NEVER
Over.



Hazte donante de órganos

Entrega tu corazón al ritmo cardíaco de los juegos más frenéticos del mercado. Virtua Cop, Sega Rally y Virtua Fighter 2 te llevarán al borde del infarto.

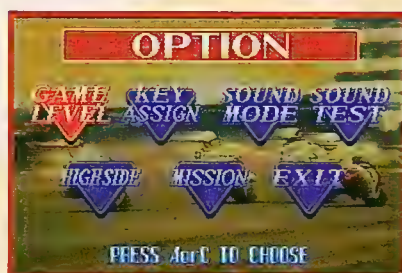
Déjate los oídos con la calidad del reproductor de Audio CD, y sácate los ojos recreándote con tus fotos y películas favoritas, gracias a los sistemas de FOTO y VIDEO CD.

Si crees que vale un riñón, no hará falta que te dejes la piel comprobando que por el mismo precio, Sega Saturn es muchísimo más completa y avanzada que el resto. Recuerda, si no tienes una Sega Saturn, tus órganos no sirven para nada.

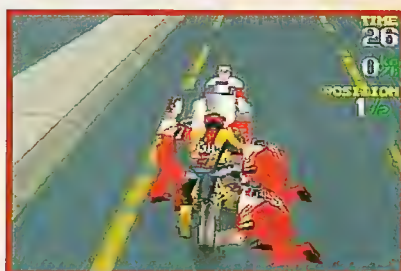

SEGA
SATURN™
PELIGROSAMENTE
REAL



CIRCUITOS



OPCIONES



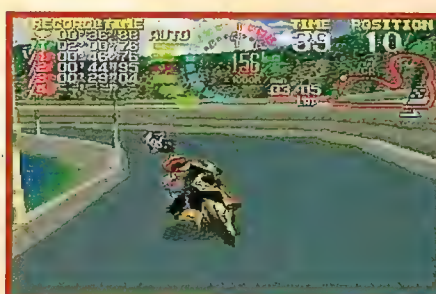
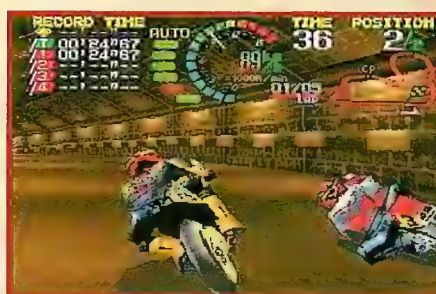
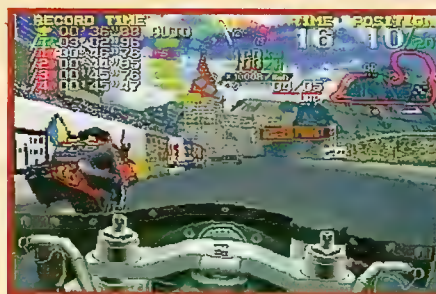
BOXES



MOTOS



PRESENTACION



HANG ON GP'95



Sega apuesta por la velocidad con el lanzamiento, junto al emblemático SEGA RALLY, de un programa basado en el motociclismo. De esta forma se produce el debut de Saturn en una disciplina que cuenta con representantes en la mayor parte de los nuevos soportes, (ROAD RASH para 3DO, SUPER MOTOCROSS para Mega Drive 32X, y SUPER BURNOUT para Jaguar). La entrega del clásico HANG ON para Saturn llega

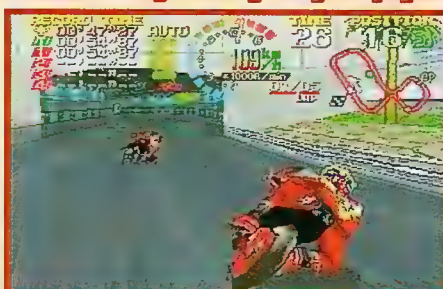
después de haber logrado un impresionante éxito en sus diferentes versiones para todas las consolas de la compañía. HANG ON GP'95 se centra en el mundo de la alta competición, aunque los escenarios no reflejen trazados reales. Concretamente aparecen seis circuitos, pero hay que tener en cuenta que tres de ellos lo único que hacen es añadir algunos tramos nuevos. El detalle en los diferentes elementos que rodean las carreteras y, sobre todo, la movilidad de

las motocicletas son dos de las características que saltan de forma inmediata a la vista. Tres perspectivas diferentes, una de ellas la utilizada inicialmente en la recreativa, permiten una gran espectacularidad visual. También se ha tomado de la recreativa el clásico sistema de tiempo prorrogado para continuar, también utilizado en el mencionado SEGA RALLY.

CHIP & CE

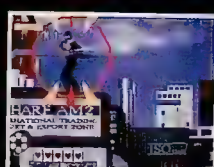
PERSPECTIVAS

HANG ON para Sega Saturn ofrece tres perspectivas, todas ellas increíblemente logradas y de gran jugabilidad.



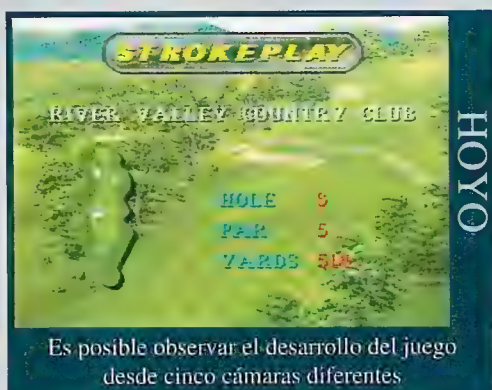
SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Da
hay
pena
de
muerte

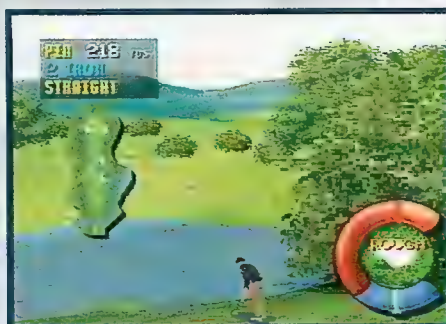
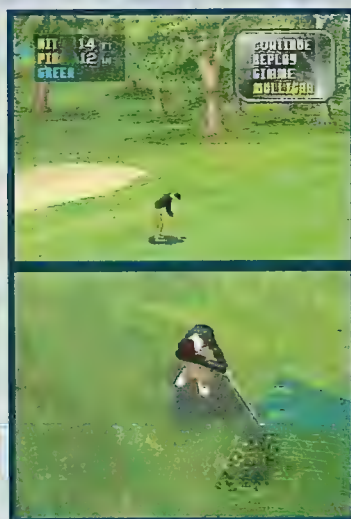
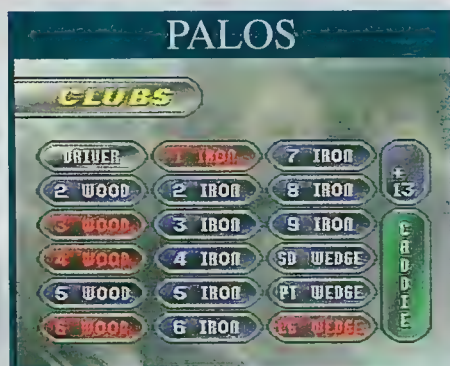



SEGA
SATURN™
PELIGROSAMENTE
REAL

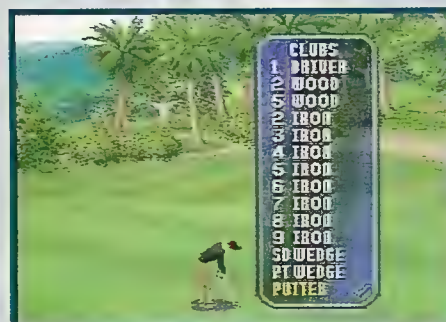
NOUEVO



Es posible observar el desarrollo del juego desde cinco cámaras diferentes



ACTUA GOLF



El golf debuta en *PlayStation* después de haber hecho su aparición en *Mega Drive 32X* con *GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES*, y en *Saturn* con *PEBBLE BEACH GOLF LINKS*. **ACTUA GOLF**, mantiene los esquemas que caracterizan a este género, aunque añade grandes dosis de espectacularidad. En este aspecto, aunque no incorpora imágenes reales, ofrece una amplia variedad de vistas que permiten observar los golpes desde diversas perspectivas. Además, es posible modificar el ángulo de inclinación de las cinco cámaras situadas a lo largo de los hoyos. La animación de los jugadores ha sido otro de los aspectos en los que **Gremlin** ha puesto mayor cuidado. El sistema de precisión utilizado para golpear la pelota no dista mucho del utilizado habitualmente, lo mismo que ocurre con la amplia variedad de palos, las competiciones y las redes en el *green*. Las posibilidades de los nuevos soportes son sin duda un buen reclamo para que compañías como **Gremlin** se decidan a apostar en el terreno deportivo.

CHIP & CE

MAMA ME OBLIGABA
A LAVARME LOS DIENTES
TODOS LOS DIAS

ASI QUE... ¡ME LA ZAMPE!

PRIMAL RAGE™

MEGA DRIVE, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, JAGUAR CD, SEGA SATURN,
32X, 3DO, SONY PLAYSTATION, AMIGA, PC CD-ROM, MAC CD-ROM.

Producto en CD-ROM distribuido por ERBE/MCM SOFTWARE
Méndez Alvaro 57, 28045 Madrid, Tel: (91) 539 98 72.

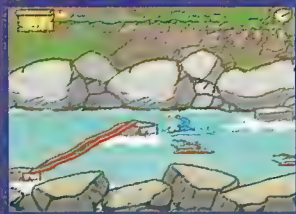
Versiones para consolas distribuidas por Electronic Arts Software
Edificio Arcade Rufino González 23, bis Planta 1, Local 2, 28037 Madrid. Tel: (91) 754 55 40

PRIMAL RAGE™ AND © 1995 TIME WARNER INTERACTIVE INC. ALL RIGHTS RESERVED.

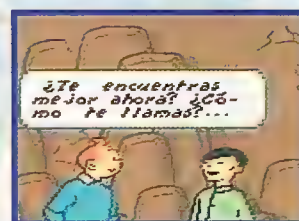




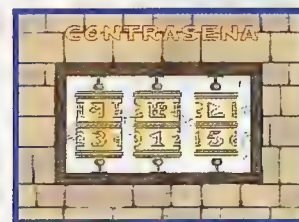
TINTIN EN EL TIBET



El inolvidable personaje creado por Hergé, y protagonista de historias tan apasionantes como OBJETIVO LA LUNA o EL ASUNTO TORNASOL, apuesta de una vez por todas por las consolas de 16 bits, en la que es su primera incursión en el mundo de *Super Nintendo*. Para la ocasión, y lamentándolo mucho, se ha tomado el argumento de la que, para muchos, es la más floja historia creada por el dibujante belga: TINTIN EN EL TIBET. De este juego destacará, ante todo, la palpable similitud existente entre el comic belga y los gráficos creados por sus diseñadores, que respetan la esencia original hasta el punto de crear estupendas viñetas a partir de los propios escenarios del juego. En él se mezclarán, además, pequeñas dosis de aventura, ya que TINTIN deberá inter-

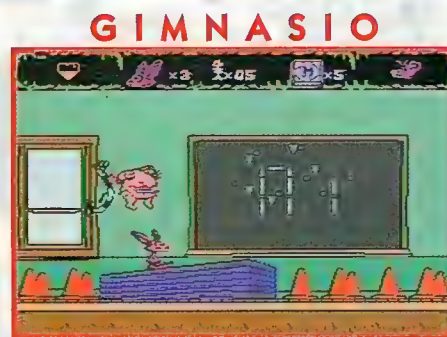
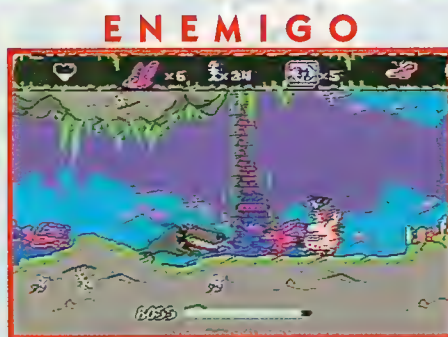


Antes de acceder a la pantalla de presentación, una interesante tira gráfica se presentará ante nosotros a modo de intro. En ella tendremos la oportunidad de comprobar la excepcional calidad gráfica de todo el juego.



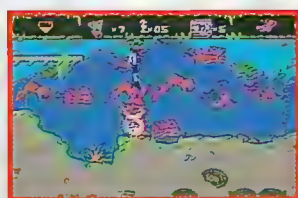
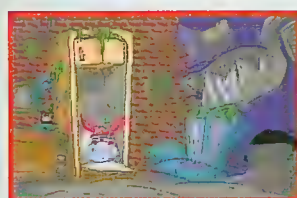
REAL MONSTERS

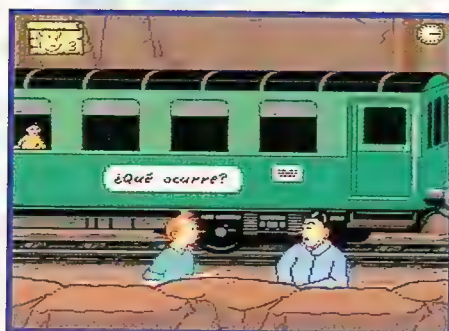
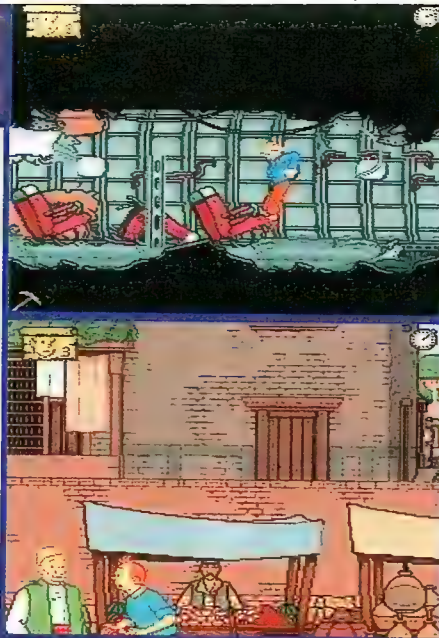
Los tres personajes que protagonizan esta última producción de Viacom para *Mega Drive* y *SNES* son, en realidad, el verdadero alma de una exitosa serie de televisión que actualmente se emite en nuestro país. El juego mantiene gráficamente la misma tónica que en la actualidad siguen las producciones norteamericanas de animación, esto es, fondos poco cuidados y personajes que, en la mayoría de los casos, resultan bastante desagradables. REN & STIMPY y LOS SIMPSON, aunque esta última en



menor medida, son una buena muestra de la tendencia reinante hoy en día en el mundo de las series de animación. Es lo único que podemos comentar ahora mismo sobre este título: la fidelidad que mantiene con respecto a la serie original. El resto, como era de prever, habrá que esperar para verlo.

J.C.MAYERICK





TINTIN podrá moverse por dos planos distintos en los que, además de saltar y realizar todo tipo de acciones, hablará con otros personajes.

cambiar alguna que otra palabra con los distintos personajes del juego, buscando así pequeñas pistas que le permitan finalizar la aventura. Mención especial merece la fase de la escalada, un nivel especial en el que TINTIN y el capitán deberán encaramarse a lo alto de una montaña subiendo por una lisa pared de roca. En breve os comentaremos todos los pormenores del que promete ser uno de los juegos estrella de la compañía gala para estas navidades.

J.C.MAYERICK

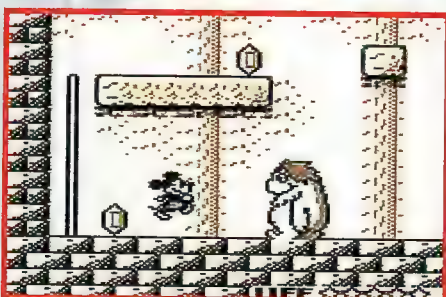
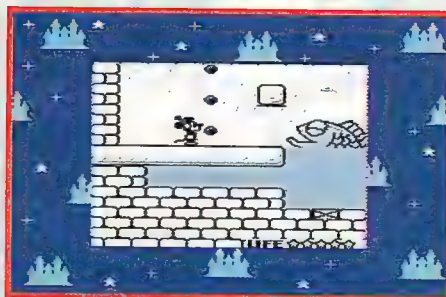


Los diálogos que se nos presentarán a lo largo de la aventura son una fiel reproducción de las viñetas del comic protagonizado por TINTIN.

MICKEY MOUSE V

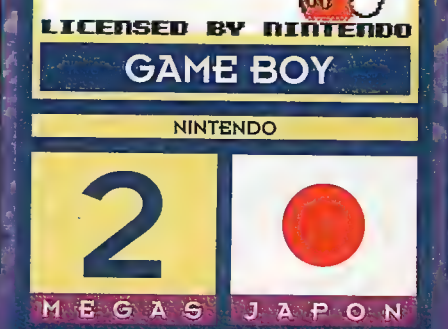
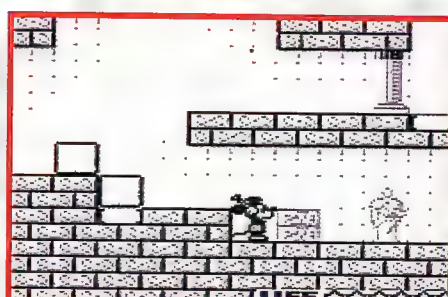


El ratón de Disney vuelve a la carga, por enésima vez, para hacer las delicias de todos los aficionados a viejos títulos semi-puzzle como BUGS BUNNY. La ventaja, en esta ocasión, consiste en los cuarenta niveles de que dis-



pondremos, con enemigos finales incluidos, en los que se pondrá a prueba nuestra agudeza mental. El juego, por último, podrá ser utilizado con *Super Game Boy* de Nintendo.

J.C.MAYERICK



DONKEY KONG COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST



Gorilas en la niebla

El gran mono de Nintendo regresa al año justo en una nueva y espectacular aventura, que supera con creces a su predecesora tanto en el aspecto técnico como en sus insanas dosis de jugabilidad. Rare y Silicon Graphics vuelven a unir sus fuerzas para crear todo un superjuego que puede poner en apuros el reinado de «Baby Mario».



Todo parecía dispuesto para que las navidades de 1995 fueran el reinado absoluto de «Baby Mario». Cuatro años transcurridos desde su producción, el chip FX2 y la mano experta de Shigeru Miyamoto detrás de todo el proyecto parecían asegurar que nada ni nadie pudiera hacer sombra a la andanzas infantiles del fontanero de Nintendo. Con lo que no contábamos ni nosotros ni los japoneses es que Rare volviera a la

carga tan pronto con las nuevas aventuras del más antiguo enemigo de Mario. Tan sólo un año después de revolucionar el mundo de los videojuegos, Rare vuelve a alegrarnos la vista, el oído y la yema de los dedos con otra obra maestra:

WRINKLY COLLEGE



DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S QUEST. Valiéndose de la misma tecnología que hizo posible el primer DONKEY KONG COUNTRY y el reciente KILLER INSTINCT, la potente

MONKEY MUSEUM



En el interior de su casa-museo, el siempre cáustico Cranky Kong nos brindará pistas esenciales sobre el desarrollo del juego.

LA ADUANA DE KLUBBA

Mediante el pago de unas cuantas Kremonedas, el descomunal Klubba nos permitirá el paso hacia nuevas y emocionantes fases.



FUNKY FLIGHTS



Funky Kong y su avión regresan para ofrecernos la posibilidad de viajar por las fases superadas. Por desgracia ya no es gratis.

SUPER NINTENDO

a fondo

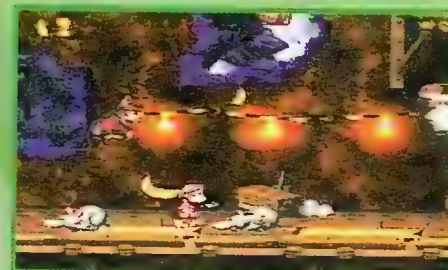
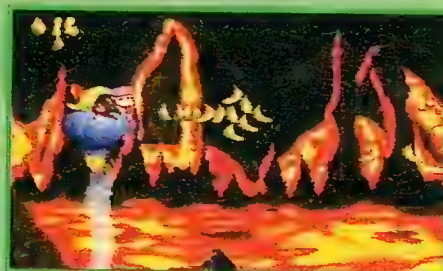
PLATAFORMAS



tecnología ACM combinada con las estaciones de trabajo **Silicon Graphics** del equipo de programación de los hermanos **Stamper** nos ofrece una explosiva secuela que no sólo supera a la primera parte en la espectacularidad de sus gráficos, sino que incorpora importantes me-



CROCODILE CAULDRON



GANGPLANK GALLEON

MUNDO 1

joras en cuanto a la jugabilidad y el diseño del juego en sí. Los más acérrimos detractores de **DONKEY KONG COUNTRY** siempre le achacaron el hecho de ser demasiado lineal, de que su mecánica sólo consistía en avanzar a lo largo de las fases, recogiendo plátanos y descoyuntando enemigos, al contrario que los **SUPER MARIO**, en los que la gran cantidad de fases ocultas y las diferentes rutas a seguir hacían de cada partida un mundo diferente. Del dicho al hecho. **Rare** ha incluido en esta secuela un gran número de fases secretas, además de distintos caminos más o

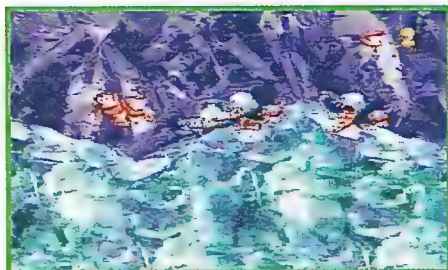
menos ocultos, que llevan hacia nuevas sorpresas y fases de *bonus*. Estas no son las únicas diferencias en el desarrollo de **DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S QUEST**. Para empezar, el gigantesco Donkey Kong ha dejado el protagonismo del juego en mano de su pequeño compañero, Diddy, el cual comparte el estrellato con otro nuevo personaje, la gorila Dixie. Nunca el calificativo de «mona» se había utilizado mejor que para definir a esta grácil muchachuela que con su cola de caballo y su guitarra eléctrica bajo el brazo se gana al



instante el corazón del usuario. Cada uno de ellos posee habilidades físicas diferentes, lo que les convierte en un equipo imbatible. Diddy mantiene la mismas habilidades de las que hizo gala en el primer **DONKEY KONG**, añadiendo ahora nuevos ataques y la posibilidad de lanzar por



MUNDO 2



los aires a su compañera. Dixie, por su parte, puede planear por los aires y lanzar barriles con su dorada coleta, además de muchos movimientos más. Juntos deberán rescatar al pobre Donkey Kong, que se halla prisionero en la guarida del

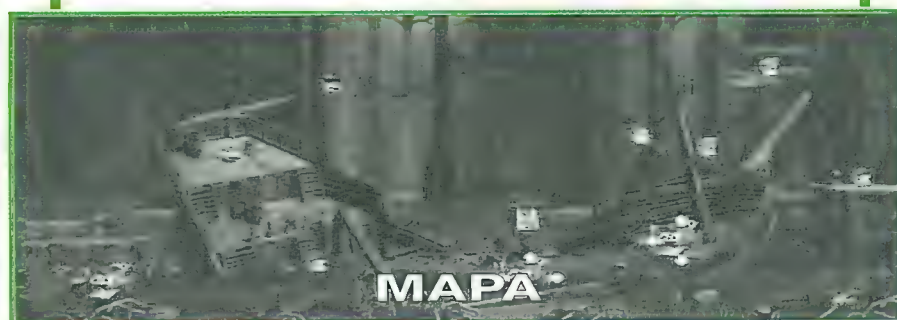


KRAZY KREMLAND



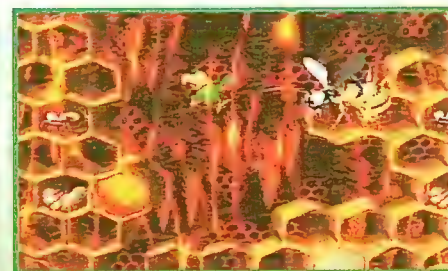
KREM QUAY

MUNDO 3



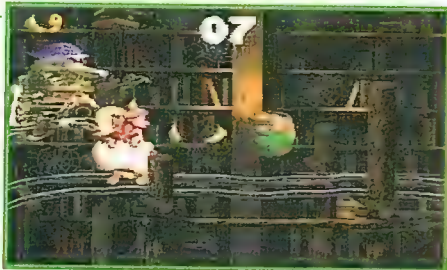
insistente Kapitan K. Rool, empeñado en quedarse como sea con su reserva de plátanos. En el camino encontrarán viejos amigos como Funky Kong, el gruñón abuelo Cranky y nuevos personajes como la esposa de este último, la encantadora Sra. Wrinkly o el televisor Swanky Kong. Todos ellos perfectamente animados gracias al maravilloso trabajo realizado por Rare, que ha conseguido hacer aún más nítidas las renderizaciones tan-

to de los personajes como de los escenarios, más téticos y ricos en detalle que los vistos en la primera parte. Muchos de estos escenarios guardan una gran similitud con los de otro grande de la historia de los videojuegos: GHOULS'N



MUNDO 4





MUNDO 5

GLOOMY GULCH

GHOSTS. Aquí también visitaremos barcos hundidos y bosques encantados, en los que disfrutaremos de mil y una rutinas gráficas completamente alucinantes, como filtros de pantalla que hacen que parezca que litros y litros de miel caen sin cesar sobre la pantalla de tu televisor, pasmosos juegos de luz e incluso un fantasma hecho integralmente a base de *Ghost Layering* que es el plato fuerte en una macabra montaña rusa. Podríamos estar líneas y líneas hablando de las virtudes técnicas de este prodigio hecho cartucho, pero tan sólo voy a limitarme a decir que estamos ante el segundo mejor juego del año para *Super Nintendo*, tan sólo superado por *YOSHI'S ISLAND* y bastante superior no sólo en gráficos sino en jugabilidad al primer *DONKEY KONG COUNTRY*. Es di-



vertido, jugable, adictivo, enorme, visualmente indescriptible. Una completa maravilla no recomendable, sino esencial en todas las estanterías de los usuarios de *Super Nes*.

NEMESIS



MUNDO 6



K.ROOL'S KEEP



SWANKY' S BONUS

La tómbola de Swanky brinda la posibilidad de conseguir cientos de jugosos *items* extras, siempre que aciertes en esta extraña lotería.



The cover art for the video game "Diddy's Kong Quest" features a vibrant, cartoonish style. At the top, the title "DIDDY'S KONG QUEST" is written in large, bold, red letters with a yellow outline. Below the title, Diddy Kong is depicted in a dynamic pose, wearing his signature red cap and holding a banana. He is surrounded by other characters and elements from the game, including a large, stylized "K" and various tropical-themed decorations. The background is a mix of green foliage and a bright, sunny sky.

NINTENDO	
RARE	
MEGAS	♦ 32
JUGADORES	♦ 1-2
VIDAS	♦ 3
PASES	♦ 6
CONTINUACIONES	♦ NO
PASSWORDS	♦ NO
GRABAR PARTIDA	♦ SI

[illegible]

El sistema de gestión de DCC es
necesario para el uso de la Voz en
nuestro país, considerando de
esta manera la gestión. Todas
las cosas son simplemente ma-
nifestadas.

Si buena es la música, no
menos buenos son los im-
numerable y fantásticos
efectos sonoros incorpo-
rados en el juego. Una de-
licia para los sentidos.

La legendaria jugabilidad
de la Nintendo ya con-
vierte de por sí a este jue-
go en toda una obra ma-
estra. Y no se necesita de
nada más.

4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 5

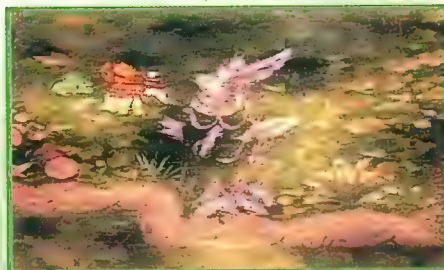
Simplex
e fino
mente 1042
supone la culmi
nacion de Roca
desde que Roca su
relacion con Nistea
do. Visiblemente in
desperdable. Es junto

→ **Poliolefină, solvente, rășinoase, herm**
și altele din st. plasticare

[illegible]

EN BUENA COMPAÑÍA

SQUITER, LA ARAÑA



GLIMMER, EL PEZ ABISAL



SI SÓLO PUEDES COMPRAR UN VIDEO- JUEGO CADA 3 Ó 4 MESES...

Este es tu videojuego

**PELIGRO, ESTAD
ALERTA PORQUE...**

**PHANTOM
está en camino**



Como PHANTOM, deberás ser el mejor, porque vas a necesitar ultrarreflejos, la fuerza de un superhombre y un impresionante arsenal de armas para derrotar a la malvada Rebecca Madison y su imperio de robots alienígenas.

¿Crées que superarás los 60 niveles sin parar de combatir y que alcanzarás uno de los 20 finales diferentes?

Elige tu destino y ¡Convértete en Phantom!

- Basado en una serie de dibujos animados y el famoso héroe del cómic PHANTOM 2040.
- Más de 100 combinaciones entre armas y objetos que te permiten un control total.
- 60 niveles de acción y 20 finales que podrás seleccionar tú mismo.



**VIACOM
newmedia™**
DISTRIBUIDO POR: CIC

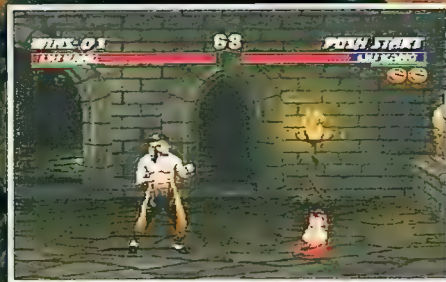
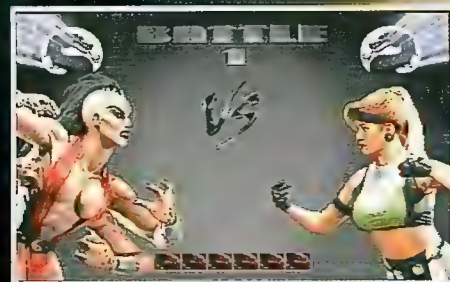
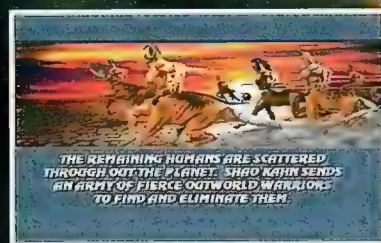
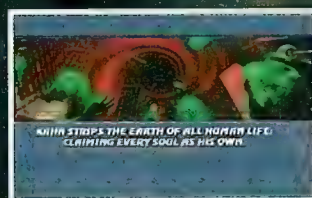
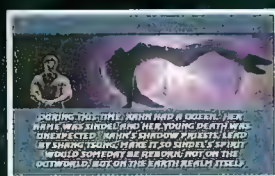


© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. © 1994 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc.™ The Hearst Corporation

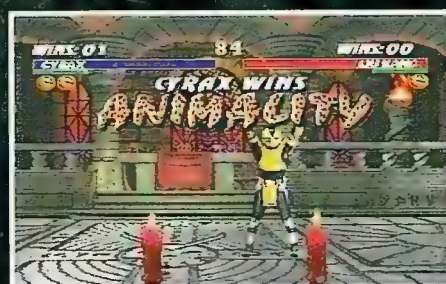
BENDICION MORTAL

Bienvenidos al mundo exterior, sufridos mortales. Shang Tsung ha vuelto a reunir a los mejores luchadores de los cuatro puntos cardinales del planeta. Algunos son viejos conocidos para vosotros y ya han demostrado su maestría y

coraje en MORTAL KOMBAT. Pero que se anden con cuidado, pues los participantes noveles también están dispuestos a inscribir con letras de oro sus nombres en la lista de supervivientes del torneo más salvaje de todos los tiempos.



Ed Boon y Jon Tobias decidieron un buen día romper la tranquilidad reinante en las vidas de millones de seres humanos. Corría el año 1992 y esta pareja, sin apenas darse cuenta, había dado vida a uno de los juegos más conflictivos y que mayor polémica han causado en el mercado inter-



nacional del videojuego. J. Tobias, encargado del aspecto gráfico y Ed Boon, como programador, no se contentaron con crear el juego, sino que idearon un guión con la vida y milagros de cada uno de los protagonistas, y una historia que sirviera de referencia para justificar la existencia de este torneo. Tras contemplar el éxito obtenido por las dos primeras en-

PLAYSTATION

a fondo

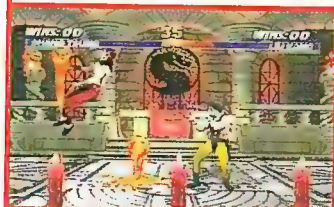
BEAT 'EM UP



SHANG TSUNG



Súbdito de Shao Khan, este ser oscuro sirve de avanzadilla para las tropas del Mundo Exterior, y sigue coleccionando almas.



SINDEL

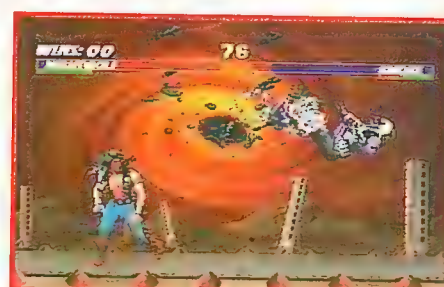
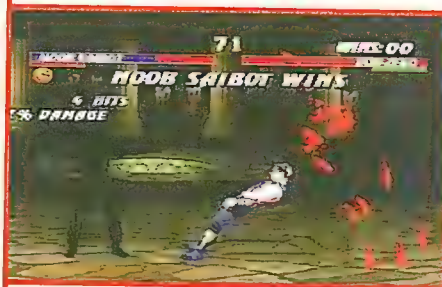


Su capacidad para levitar puede poner en aprietos a más de un luchador. Es una de las sirvientas de Shao Khan.



tregas, Williams no dudó un segundo en producir la tercera parte de esta saga. Poco tiempo han tenido que esperar los usuarios de consola para disfrutar de MORTAL KOMBAT 3 en sus hogares. Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Gear han sido los primeros formatos en gozar de una conversión de la recreativa, aunque la más esperada de todas, la que más se acerca a las pautas marcadas por el original es la entrega para los 32 bits de Sony. Todo un despliegue de acción, gráficos espectaculares y un apartado sonoro impresionante. Poco se puede contar de un juego del que

EN LA SOMBRA



Al igual que en entregas anteriores, en MK3 no podían faltar los luchadores ocultos. Aquí tenéis a Smoke y a Noob Saibot. Pero según parece, Johnny Kage y Jade también se encuentran escondidos en el juego.

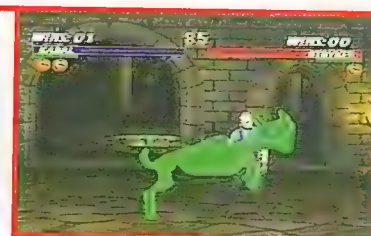
LIU KANG



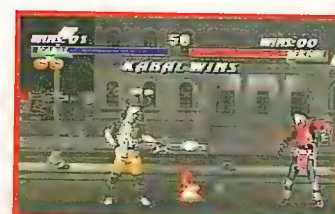
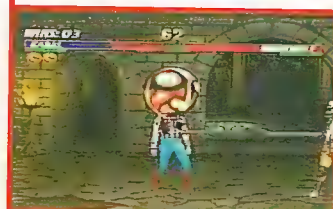
Liu sigue abanderando a las tropas del bien. Su técnica no ha variado respecto a entregas anteriores a excepción de los fatalities.



KABAL



Uno de los nuevos personajes. A pesar de que tiene problemas respiratorios, es un claro aspirante al campeonato.



MORTAL KOMBAT 3

JAX



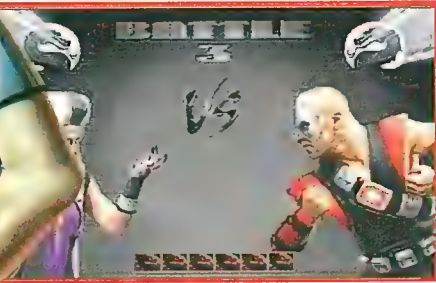
La potencia de este luchador es indiscutible. Permaneced atentos a sus nuevos golpes finales, son realmente alucinantes.



SUB-ZERO



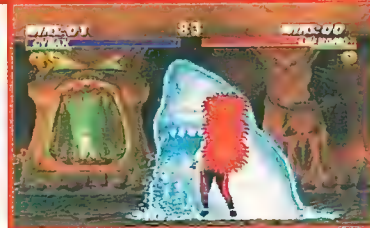
Por fin se ha quitado la máscara. Su facilidad para dejar helados a sus contrincantes sigue siendo su mejor arma.



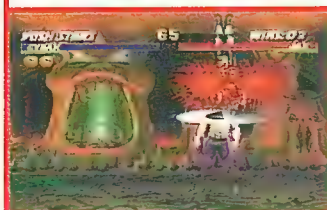
prácticamente se ha dicho todo. Las principales diferencias entre **MORTAL KOMBAT 3** para *PlayStation* y las consolas de 16 bits radican en el aspecto gráfico y el sonido. Para empezar, nos encontramos con unos *sprites* de un tamaño considerable, aunque sin llegar a las dimensiones de los originales. Los escenarios han sido diseñados a base de gráficos renderizados, consiguien-

do un sensación de profundidad increíble. Dentro de este apartado, la versión para *PlayStation* incluye el escenario del cementerio. En la *coin-op*, éste era el lugar donde se ocultaba el fantasma de Johny Cage. Para luchar contra él debíais esperar a que apareciera en pantalla el mensaje de **FINISH HIM!**, y entonces situaros en la lápida de Boon y pulsar ABA-

CYRAX



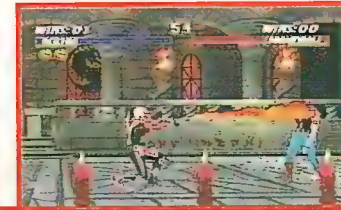
Este androide es uno de los combatientes más completos del torneo. Su red puede resultar una trampa mortal.



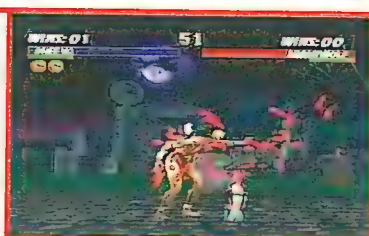
SEKTOR



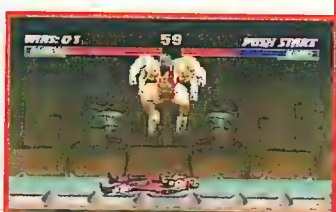
Al igual que Cyrax, se confirma como una máquina de matar. Lanzar misiles es uno de sus deportes favoritos.



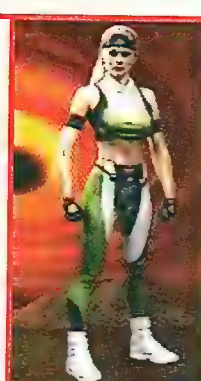
SHEEVA



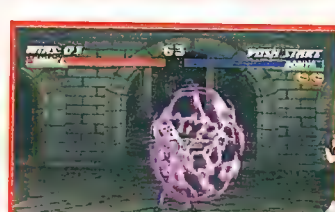
De la misma raza que Goro, quiere terminar con Motaro. La razón es que ambas son especies enemigas por naturaleza.



SONYA

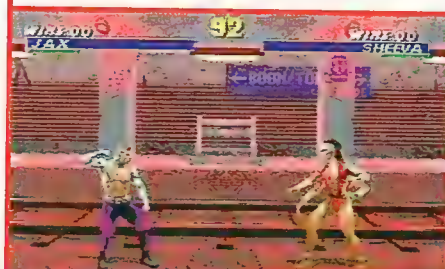


La bella soldado americana vuelve a embarcarse en una peligrosa misión. Se ha preparado a conciencia para terminar con Shao Khan.

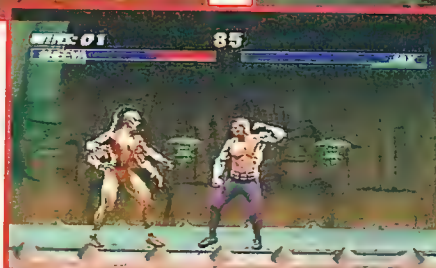


JO, ABAJO, BLOCK y puñetazo alto. Si la secuencia introducida era la correcta, el espíritu de Cage saldría de su tumba. Por desgracia no hemos podido comprobar si este truco funciona en esta entrega. Como ya sabrán los más enterados, la máquina irá siendo actualizada añadiendo cuatro personajes más, como Kitana, Reptile, Mileena y Scorpion y otro cuya identidad no ha sido revelada por el mo-

UN SALTO CUALITATIVO



Las diferencias entre las versiones para Mega Drive y Super Nintendo respecto a la entrega para



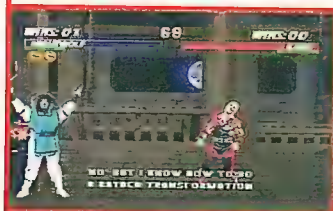
PlayStation nos han hecho decantarnos por esta última sin ningún tipo de dudas. Aquí tenéis la prueba.



NIGHTWOLF



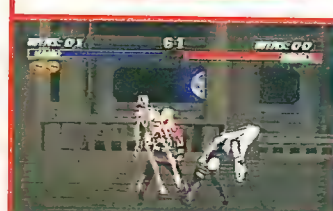
Tras la invasión de la tierra intenta defender a los miembros de su tribu. Los chamanes le han dado poderes para conseguirlo.



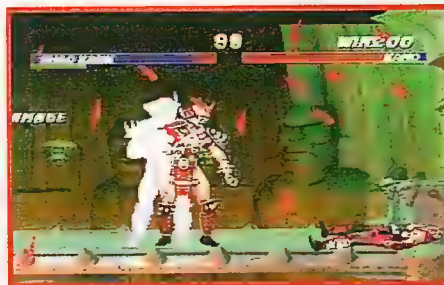
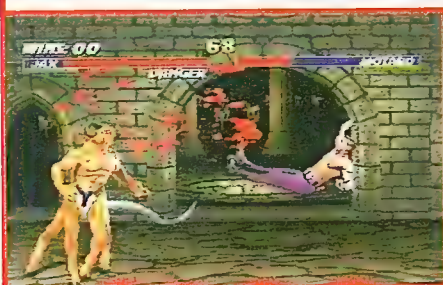
KANO



Kano retorna bajo el dominio del poder oscuro. Ahora puede convertirse en un enemigo a batir dentro de este torneo.



UN DIA DE GLORIA



Shao Khan vuelve a la carga. En esta ocasión acompañado de una bestia parecida a un centauro. Las magias no tienen efecto sobre Motaro, deberéis batirle a base de puñetazos y patadas.

mento. Como era de suponer, estos individuos irán acompañados de cuatro escenarios totalmente nuevos. Ante estos acontecimientos nos formulamos alguna que otra preguntilla, ¿llegará la versión de *Playstation* a ser actualizada? Y si es así, ¿lo harán gracias a una *memory card*? Lo único que podemos hacer es esperar y contemplar los cambios en la máquina. Otro de los rumores referente a **MORTAL KOMBAT 3**, viene de la mano de la *Ultra 64*. Al parecer, esta consola tendrá una versión llamada MORTAL

STRIKER



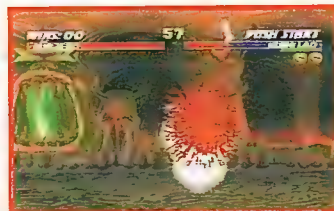
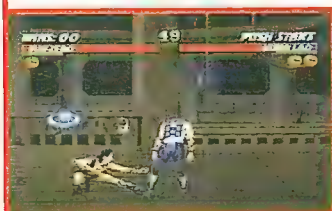
Tiene un envidiable manejo del bastón. Pero, por si este falla, también posee una buena reserva de potentes granadas.



KUNG LAO



Su sombrero sigue estando tan afilado como siempre. Así lo podréis comprobar cuando realiza uno de sus fatalities favoritos.



KOMBAT EXTREME. Lo que no sabemos es si incluirá las actualizaciones que se están haciendo en la máquina. Por último, recordar que está en período de gestación **MORTAL KOMBAT 4**. Este abandonará definitivamente la perspectiva en 2D, y utilizando nuevo *hardware*, los chicos de Midway se introducirán de pleno en el fenómeno 3D que tanto éxito ha obtenido gracias a juegos como **TEKKEN** o **VIRTUAL FIGHTER 2**. Esperamos que contenga las mismas dosis de jugabilidad.

R. DREAMER



ACCLAIM
MIDWAY
MEGAS • CD ROM
JUGADORES • 1-2
VIDAS • 1
LUCHADORES • 14
CONTINUACIONES • 5
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

Los escenarios renderizados de esta versión no tienen nada que envidiar al original. Además, la animación de los personajes es impresionante.

94

MUSICA

Las composiciones que acompañan el juego tienen un acabado perfecto. Quizá se eche de menos la melodía que tendrá la película, alucinante.

93

SONIDO FX

Uno de los apartados más potentes de esta versión. Voces digitalizadas que superan todo lo escuchado, y efectos de sonido para todo.

94

JUGABILIDAD

Además de los nuevos animales, los combos elevan la jugabilidad de MK3 a la enésima potencia. No podréis saltar el mundo hasta terminar.

95

GLO BAL

Si no queréis dejaros una pasta en la salas recreativas, MK3 para PlayStation es la versión más cercana a la coin-op. El tamaño de los personajes, la calidad de la música y de las voces digitalizadas, junto a una jugabilidad incuestionable, convierten a este juego en una joya imprescindible.

La jugabilidad de esta entrega supera a los anteriores MORTAL KOMBAT.

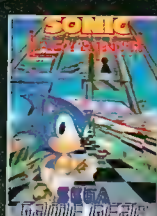
No tener dinero suficiente para adquirir una PlayStation.

SEGA the
GAME is NEVER
Over.



GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

ESTATE
AL LORO



GAME GEAR

Las hasta ahora
apacibles aguas de los
mares del Sur son el
escenario de la última
aventura del Pato
Donald en *Mega Drive*.

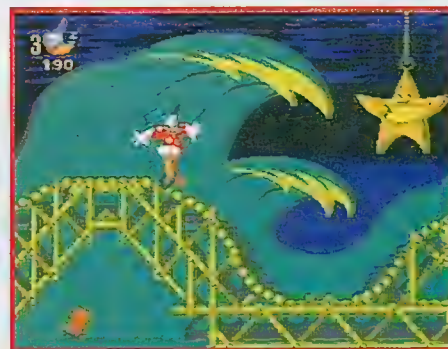
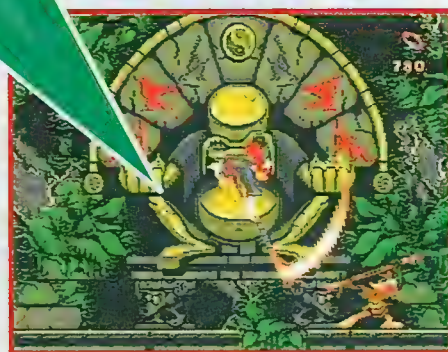
Un nuevo arcade de plataformas
en el que el popular personaje
de los estudios Disney tiene la
oportunidad de poner a prueba
sus nuevos conocimientos en
artes marciales mientras sigue
la pista de un ídolo perdido.

DONALD in MAUI MALLARD

A pesar de no prodigarse demasiado en sus apariciones en *Mega Drive*, cada juego protagonizado por el irascible y entrañable Pato Donald se convierte al instante en un clásico imprescindible tanto por sus indiscutibles virtudes técnicas, como por su jugabilidad y el inimitable carisma de su protagonista. Prueba de ello son WORLD OF ILLUSION (donde compartió estrellato con el inimitable Mickey Mouse), y sobre todo esa joya de coleccionista llamada QUACKSHOT, considerado como uno de los tres mejores juegos de plataformas aparecidos en *Mega Drive*.

Ahora, tras tres años de ausencia, Donald regresa de la mano de la propia Disney (a través de su sello Disney Interactive) en MAUI MALLARD.

Un nuevo arcade de plataformas cuya acción nos lleva hasta las paradisíacas islas de los Mares del Sur. En ellas Donald va a tener la



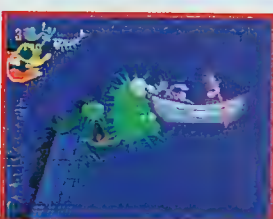
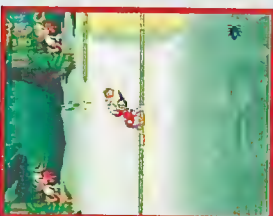
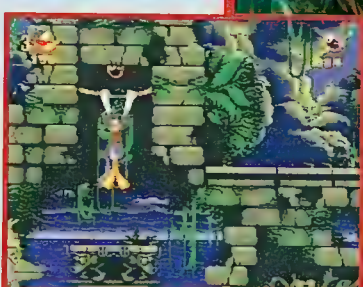
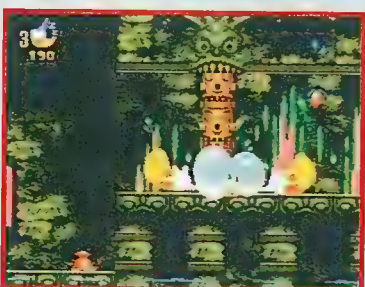
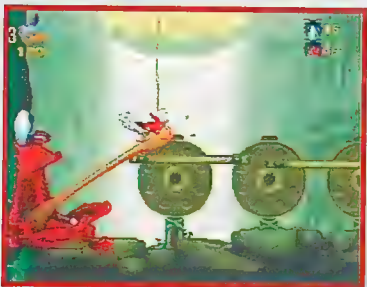
LA ISLA DEL TESORO



MEGA DRIVE

a fondo

PLATAFORMAS

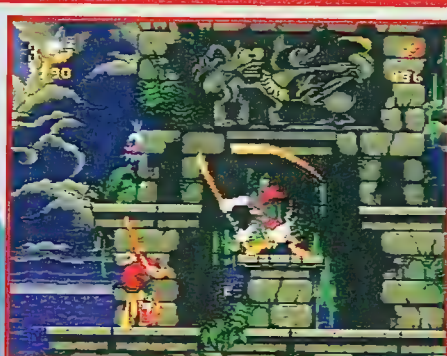
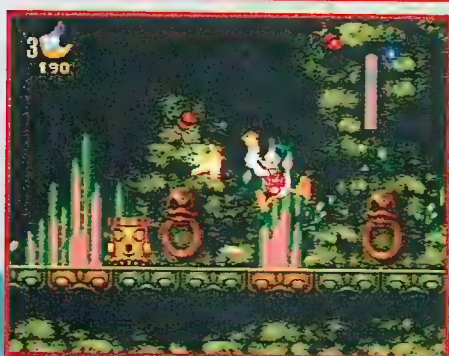


nada despreciable tarea de recuperar el Shabuhm Shabuhm, el ídolo Mojo que durante siglos ha protegido las islas de las fuerzas del mal. Por suerte, nuestro amigo ha aprendido bastante de sus anteriores aventuras, y dispone de un elemento a su favor con el que no había contado en sus anteriores apariciones en *Mega Drive*: la posibilidad de convertirse en un experimentado Ninja. Por desgracia este poder es sólo temporal, por lo que Donald cuenta además con una pistola neumática (invención del bueno de Ungenio Tarconi), cuya munición es-



LA LEY DEL NINJA

Por obra y gracia del Shaman de las Islas, Donald cuenta ahora entre sus habilidades con la posibilidad de convertirse en un despiadado y mortífero guerrero Ninja. Su inseparable bastón Bo no sólo es una potente arma capaz de acabar con el tenebroso ejército que invade las islas, sino que puede usarse para escalar paredes e incluso a modo de liana, y llegar a nuevas partes del mapeado del juego.



EL INCREIBLE PATO MENGUANTE



Bajo el hechizo del brujo Muddrake, el cuerpo de Donald se reducirá hasta alcanzar alturas mínimas (más o menos las dimensiones corporales de Tomás, nuestro Director de Arte), añadiendo aún mas emoción a la tercera fase.



ta compuesta única y exclusivamente de escarabajos. Esta curiosa arma tiene además la ventaja de combinar los diferentes poderes de los escarabajos, logrando resultados sorprendentes. Esto es bastante útil, sobre todo a la hora de enfrentarnos a una curiosa tribu de patos pigmeos que pueblan las islas y que responden al nombre de Muddrakes. Estos simpáticos seres constituyen no sólo uno de los principales obstáculos del juego, sino que llegan a robarle todo el protagonismo del juego al mismísimo Pato Donald gracias a sus tronchantes animaciones y una generosa dosis de mala leche.

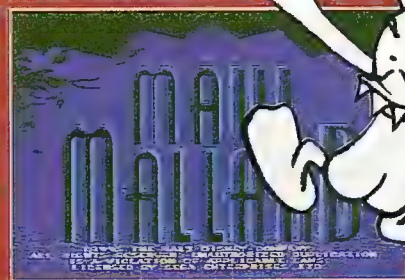
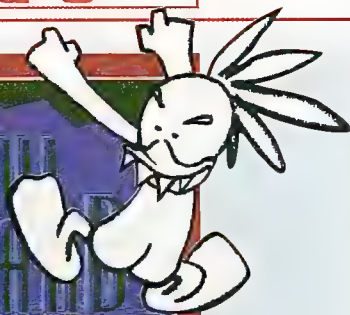
La estrecha colaboración mantenida por Disney y Virgin durante la producción de ALADDIN y THE LION KING han servido a Disney Interactive para conocer a



fondo las interioridades del hardware de Mega Drive, tal y como lo demuestran la multitud de rutinas gráficas que se suceden en pantalla fase tras fase. Deformaciones de los escenarios, scroll parallax de inusitada suavidad y un excepcional uso del rotoscoping en las animaciones de los personajes hacen de MAUI MALLARD la más espectacular de cuantas ha protagonizado el irascible Pato Donald. Pero curiosamente, lo mejor de este juego no reside en sus llamativos gráficos, sino en

las grandes dosis de jugabilidad que Disney ha sabido imprimir a cada momento del juego. Todo esto y mucho más hacen de MAUI MALLARD el mejor lanzamiento de estas navidades para Mega Drive.

NEMESIS



SEGA
DISNEY INTERACTIVE
MEGAS • 24
JUGADORES • 1
VIDAS • 3
FASES • 7
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • NO

GRÁFICOS

La fantástica animación de todos y cada uno de los personajes presentes en el juego, gracias al sabio y adecuado uso del Rotoscoping.

92

MÚSICA

Melodías pegadizas que ambientan perfectamente cada fase del juego. Muy en la línea de calidad de todos los juegos en que Disney participa.

85

SONIDO FX

Agradable galería de sonidos de rotoscoping que no nos cansaremos de escuchar una y otra vez. Buen humor y fantasía a raudales.

89

JUGABILIDAD

Por encima de gráficos y sonido, lo mejor conmutado de MAUI MALLARD es su explosiva jugabilidad, que engancha al jugador desde la primera partida.

92

GLO BAL

91

El juego DONALD IN MAUI MALLARD es de lo mejor que hemos podido disfrutar en Mega Drive este año. Un sensacional plato que recupera

El sabor de los mejores clásicos añadiendo esc de lo que carecer actualmente la gran mayoría de progra mas actuales: con mas jugabilidad.

La mejor, sin duda, los Muddrakes. La última fase es un prodigio de dificultad.

AHORA,
EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO

ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES TORNEO KILLER INSTINCT. EN DEL JUEGO DEL FUTURO EN Y DONDE QUIERAS ALUCINA

RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

POSIBLE PARTICIPAR EN EL TU CASA PODRÁS DISFRUTAR LA MÁQUINA DEL PRESENTE. CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS

Nintendo

¡El Club Nintendo respóndete! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

LOADED

■ LOS AFICIONADOS AL DISPARO FACIL, A LOS MAPEADOS LABERINTICOS, A LOS MUNDOS HABITADOS POR ZOMBIES Y OTRAS BESTIAS DE LAS SOMBRAS, TIENEN EN LOADED LA OPORTUNIDAD DE INICIAR SU PARTICULAR OPERACION LIMPIEZA.

DESPERADO, ACCION
MUTANTE, EXCESO TOTAL,
Y ALGO MAS.....



Intro



MenU Principal



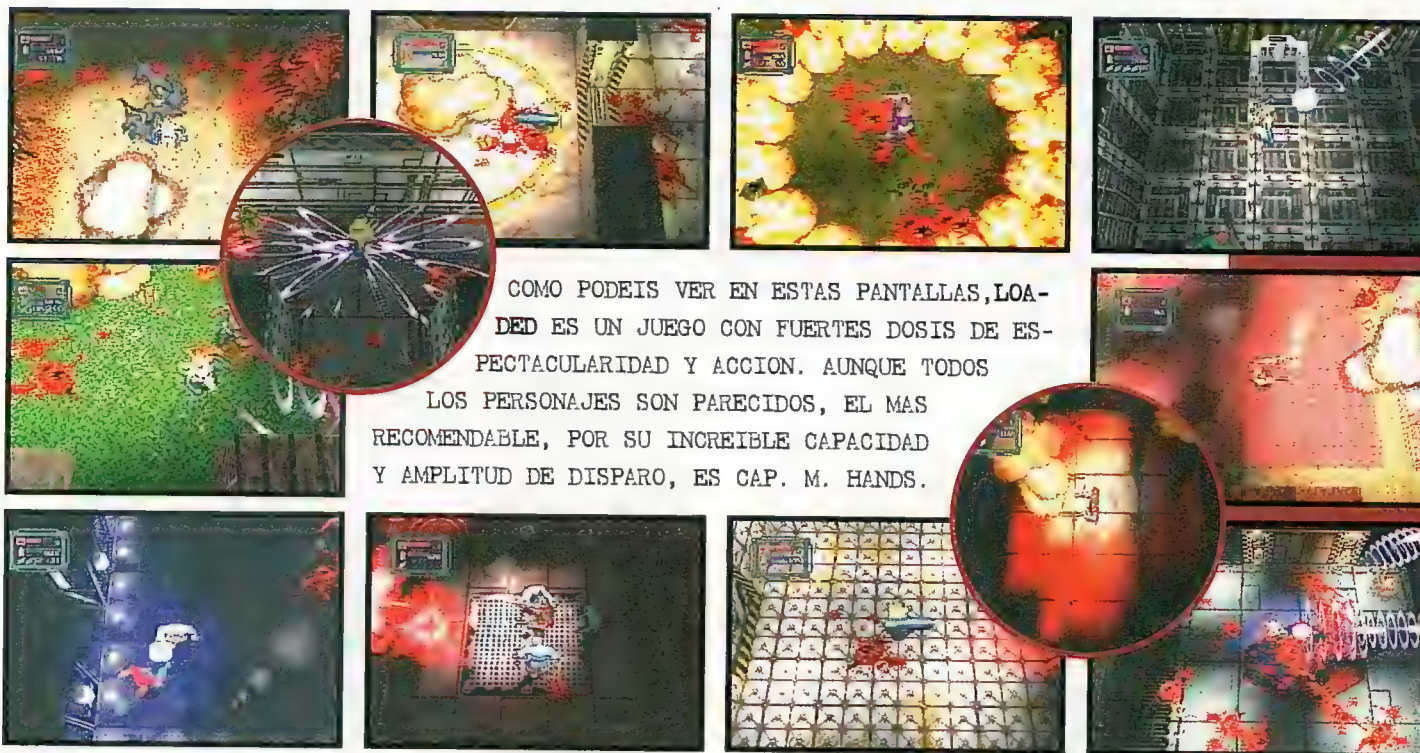
En más de una ocasión los habituales del videojuego nos hemos visto envueltos en alguna discusión sobre la violencia imperante en ciertos programas. Aquellos ardorosos e interminables debates nos mostraron que nuestra postura y la de los llamados expertos eran prácticamente irreconciliables. Por suerte, tras la oleada de críticas que en su día desató MORTAL KOMBAT, los cientos de especialistas en conducta y demás moralistas al uso se echaron una larga siesta tras conseguir una curiosa, pero quizá poco efectiva, calificación por edades. Toda esta revisión de la historia reciente de la censura en el videojuego viene a cuento porque en el programa que nos ocupa, **LOADED**, la

PLAYSTATION



a fondo

SHOOT 'EM UP



COMO PODEIS VER EN ESTAS PANTALLAS, **LOADED** ES UN JUEGO CON FUERTES DOSIS DE ESPECTACULARIDAD Y ACCION. AUNQUE TODOS LOS PERSONAJES SON PARECIDOS, EL MAS RECOMENDABLE, POR SU INCREIBLE CAPACIDAD Y AMPLITUD DE DISPARO, ES CAP. M. HANDS.

DOS JUGADORES: CUANDO LOS PROBLEMAS Y DIFICULTADES SON MUCHOS, LO MEJOR ES RECURRIR A LOS AMIGOS. ESTA OPCION DE JUEGO ES LA MAS DIVERTIDA DE TODO EL PROGRAMA.



sangre, las vísceras y la violencia armada ocupan un lugar destacado.

LOADED es el nombre que recibe la última creación para **PlayStation** de la compañía británica **Gremlin**. Su principal ingrediente

es la acción total y sin tapujos: disparar como un poseso durante las 15 gigantescas fases, buscar las llaves de acceso

a cada parte del mapeado, y cumplir los objetivos de cada misión. La escasa o nula originalidad del argumento, más usado que el cerrojo de un cajero, queda compensada por el brillante

modo en que ha sido trasladado a la pantalla y la presencia de seis personajes diferentes disponibles. La perspectiva elegida es similar a la de jue-



gos como **CHAOS ENGINE** o **GAUNTLET IV**, pero con un excelente empleo de las 3D que aporta un espectacular sensación de profundidad y volumen.

Aunque gráficamente su diseño resulta bastante atractivo, no se puede decir que se hayan matado a la hora de buscar una gran variedad de motivos y alicientes nuevos de unas fases a otras.

Los cambios en las luces, texturas y elementos de cada decorado podrían haberse acompañado de un mayor juego con los desniveles

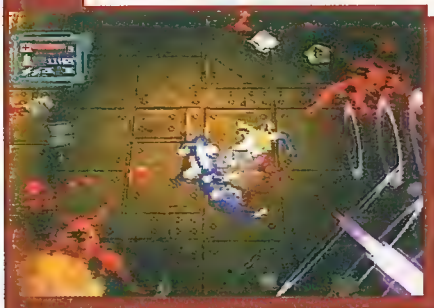
del terreno u otras alteraciones que rompan un poco la monotonía del paisaje. La posibilidad de cambiar la escala, ampliando o disminuyendo nuestro campo de visión, es un detalle in-



LOADED



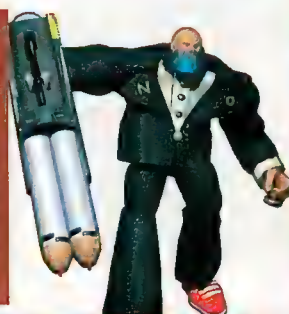
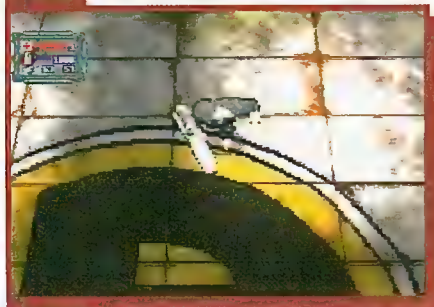
Personajes



NONBRE : VDK .
VELOCIDAD : ALTA .
RESISTENCIA : ESCASA .
ARMA : LLUVIA SONORA .
ESPECIAL : ANILLOS SONICOS .



NONBRE : CAP M HANDS .
VELOCIDAD : MODERADA .
RESISTENCIA : NORMAL .
ARMA : PISTOLONES
ESPECIAL : TORBELLINO ROJO .



NONBRE : GOUNCA .
VELOCIDAD : MODERADA .
RESISTENCIA : MEDIA .
ARMA : MISILES .
ESPECIAL : MISILES DE FRAGMENTACION .



NONBRE : FWANK .
VELOCIDAD : BAJA .
RESISTENCIA : BUENA .
ARMA : BOLAS DE NEUTRONES .
ESPECIAL : ESPORAS BUSCADORAS .

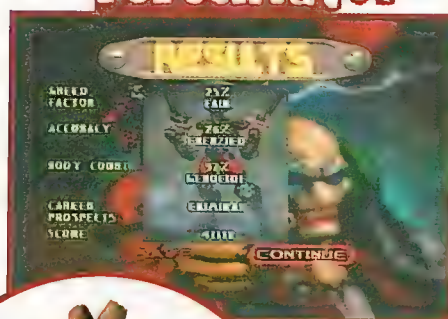


NONBRE : MAMMA
VELOCIDAD : BAJA .
RESISTENCIA : BUENA .
ARMA : PISTOLA DE PLASMA .
ESPECIAL : ONDA SISMICA .

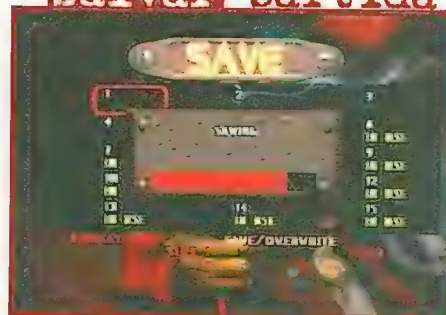


NONBRE : BUTCH .
VELOCIDAD : ALTA .
RESISTENCIA : MEDIA .
ARMA : BOLAS DE FUEGO .
ESPECIAL : ONDA FLAMIGERA .

Porcentajes



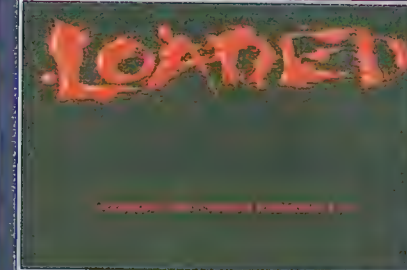
Salvar partida



interesante, pero poco útil si elegimos la toma más restringida. En el apartado sonoro merece la pena destacar un tema cantado de la banda sonora, que parece sacado de las listas americanas más radicales y cañeras. El resto de composiciones son bastante más normalitas, y junto a los excelentes efectos especiales, se convierten en un perfecto acompañamiento. En cuanto a su jugabilidad, **LOADED** es un programa con unas dimensiones mastodónticas que nos someterá a una frenética

y constante actividad de exterminio y búsqueda de llaves. El único fallo que podríamos achacarle sería el de repetir, con muy pocas variaciones entre cada fase, el mismo esquema de juego y los mismos objetivos aunque con distintos nombres. Con dos jugadores la cosa mejora un poco por aquello de los piques y la sana rivalidad entre dos compañeros. **LOADED** es un juego que entra por los ojos por su exquisita técnica y pulcro diseño, que entretiene y divierte por su enloquecedora acción, pero que pierde fuerza al no haber conseguido una variación aceptable entre los objetivos, y un desarrollo creciente en su emotividad.

DE LUCAR



GREMLIN
GREMLIN
MEGAS • CD ROM
JUGADORES • 1 o 2
VIDAS • 9
FASES • 15
CONTINUACIONES • 9
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • SI

GRÁFICOS

A la gran calidad de casi todo lo visto en **LOADED**, sólo se le puede poner una pega, y es que no han conseguido también la deseable variedad.

85

MÚSICA

Un tema salvaje que nos hará saltar, y alguna que otra musiquilla que no desentonará demasiado. Amantes de Macodades y Tijeritas, abstenerse.

88

SONIDO FX

El frenético ritmo de la acción hará que sólo oigamos nuestros disparos y los alaridos de nuestros sufridos atacantes al frenecer.

89

JUGABILIDAD

Nadie puede negar que desembarazarse de veinte atacantes por segundo y metro cuadrado no sea una forma de estar constantemente entretenido.

86

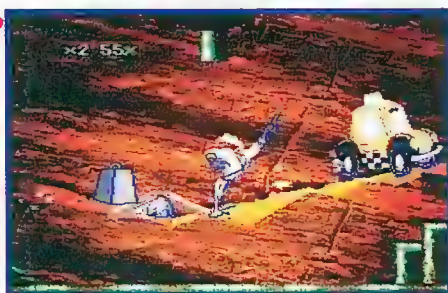
GLO BAL

LOADED es un gran juego que durante las primeras partidas impresionará por su calidad, se agrada por su espectacularidad y divierte por su frenética ac-

ción. Pero, tras unos cuantos niveles, la falta de nuevos alienígenas hace que se convierta en un juego de los muchos que ya conocemos.

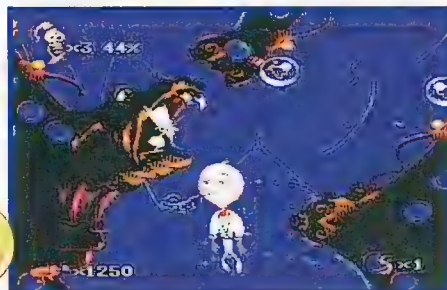
- La opción de dos jugadores es realmente divertida.
- Pocas diferencias de un nivel a otro en el aspecto y objetivos.

Si ha habido un juego que ha despertado la admiración entre todos los miembros de esta redacción, ese ha sido, sin duda, **EARTHWORM JIM**. Su segunda parte, que promete ser mucho más divertida que la primera, exhibe unos detalles que agudizan aún más el absurdo sentido del humor que pudimos disfrutar en la primera entrega de este juego.



Locura, absurdo y mucha diversión. Estos son los principales elementos que las «enfermas» mentes de los programadores de **Shiny Entertainment** han sabido combinar en estos meses de intensa espera. Meses en los que **EARTHWORM JIM 2** se nos presentaba en forma de prematuras versiones *Beta*, y en las que resultaba difícil adivinar el resultado final de uno de los títulos estrella de la compañía británica (afincada en California) para estas navidades que estamos a punto de co-

menzar. Sinceramente, el resultado final no podía ser mejor, ya que se ha tomado lo más destacado de la primera parte para realizar una secuela que mejora en muchos aspectos lo obtenido con anterioridad. Es cierto que se han tomado fases que en muchos casos recordarán a las clásicas máquinas LCD (como el nivel *Puppy Love*), o que los niveles de plataformas son muy semejante a los de *EWJ1*. Bien, es cierto, pero todo esto se queda en agua de borrajas cuando vemos con nuestros propios ojos la exquisitez con que han sido tratados cada uno de los



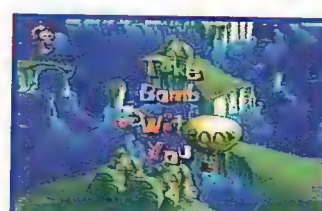
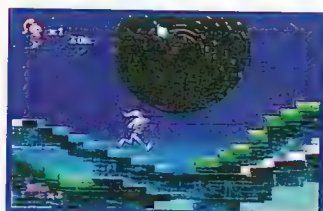
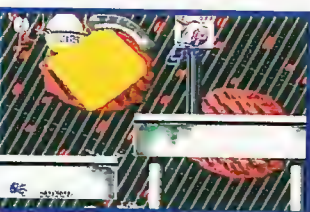
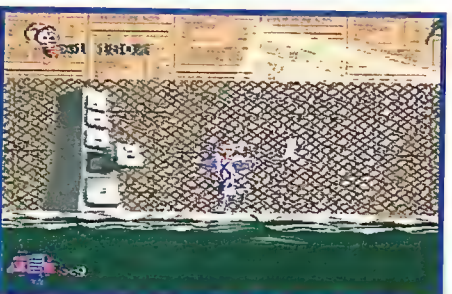
LA VACA SAGRADA DE PERRY



MEGA DRIVE-SNES

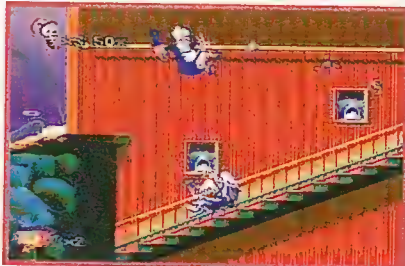
a fondo

PLATAFORMAS



ANYTHING BUT TANGERINES

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

ANYTHING BUT TANGERINES

SEE JIM RUN, RUN JIM RUN

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

SEE JIM RUN, RUN JIM RUN

LORENZEN'S OIL

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

LORENZEN'S OIL

PUPPY LOVE I, II, III

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

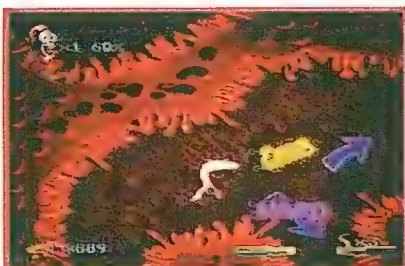
PUPPY LOVE I, II, III

elementos que aparecen en el juego. La calidad gráfica, uno de los aspectos que más suelen cuidar los programadores de **Shiny Entertainment**, mantiene un nivel muy superior al presentado en EWJ1, con efectos gráficos que hacen que éstos sean aún más espectaculares. Así, contamos con efectos de luz en la fase de la salamandra (Villi People), o en el nivel Lorenzen's Oil, en el que portaremos una potente arma con la que deberemos ir abriendo camino. El nivel Puppy Love es, en cambio, el nivel que más tiempo parece haber tomado a sus programadores. En él se observa un fabuloso *scroll* tridimensional que no sólo afecta al suelo, como ocurre en algunos juegos de lucha, sino que también lo hace con el resto de elementos que aparecen en la pantalla, esto es, la casa del enemigo o la caseta en la que debemos echar a los cachorros de perro que transportaremos de un lado a otro de la pantalla. Las animaciones, otro de los elementos destacables del juego, exhiben una similitud cierta-

EARTHWORM JIM 2

VILLI PEOPLE

SUPER NINTENDO

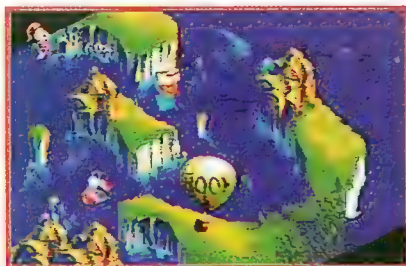
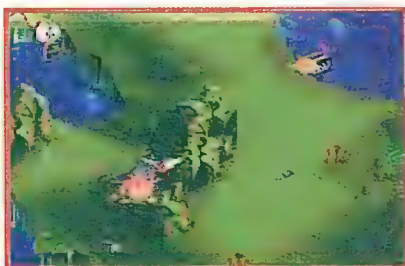


MEGA DRIVE

VILLI PEOPLE

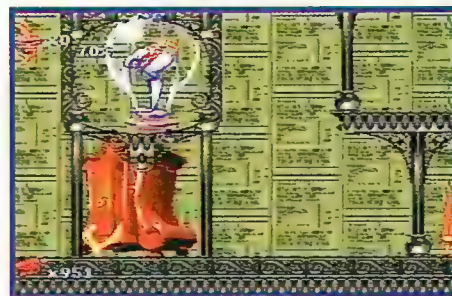
THE FLYN' KING

SUPER NINTENDO

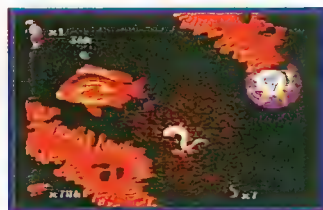


MEGA DRIVE

THE FLYN' KING

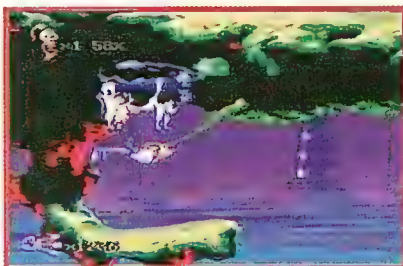


mente agudizada con respecto al tipo de animaciones que se suelen ver en las series de dibujos animados, aunque dicho sea de paso, no es de extrañar, ya que el escuálido Jim es protagonista de una estupenda serie de animación que, por el momento, no ha llegado a nuestro país. A nivel de audio podemos empezar con la melodía inicial, una extraña partitura que canturrearemos día y noche hasta que ésta se convierta en una auténtica obsesión. Los demás temas resultan igual de pegadizos, si bien no llegan a alcanzar la calidad del primero. El nivel de realización, tanto en *Mega Drive* como en *Super Nintendo*, es bastante alto, aunque



UDDERLY ABDUCTED

SUPER NINTENDO

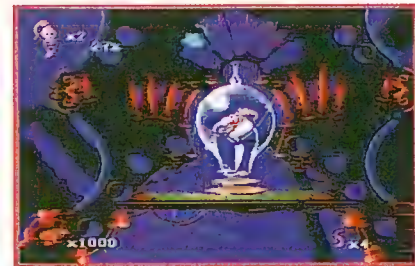


MEGA DRIVE

UDDERLY ABDUCTED

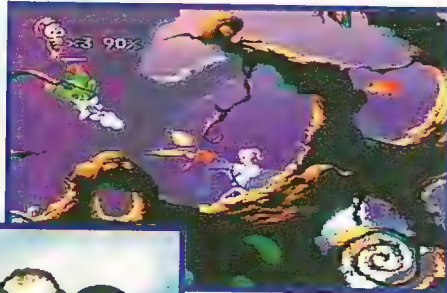
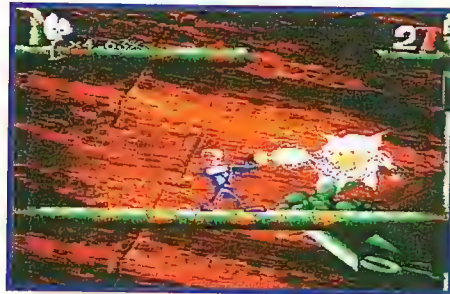
INFLATED HEAD

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

INFLATED HEAD



en *Mega Drive* se nota una cierta caída en el nivel de calidad del sonido y las músicas con respecto a la 16 bits de *Nintendo*. De cualquier modo, aquí ya empezamos a meternos en el terreno de las limitaciones técnicas de cada consola. En fin, que poco más se puede decir. Si queremos diversión la vamos a encontrar. Si queremos buenos gráficos, también los vamos a encontrar. Y si quere-

mos disfrutar con el ácido sentido del humor de sus programadores, pues también podemos hacerlo. Tan sólo queremos hacer una última puntualización: atentos al final del juego, sencillo pero muy, muy ingenioso. En resumen, hay muy pocos juegos como éste para pasárselo como un enano estas navidades.

J.C.MAYERICK



VIRGIN
SHINY ENTERTAINMENT
MEGAS + 2
JUGADORES + 1
VIDAS + 4
PASOS + 12
CONTINUACIONES + 51
PASSWORDS + RECOVER ITEMS
GRABAR PARTIDA + NO

GRÁFICOS

En todos los niveles podemos encontrar algún pequeño detalle que nos de la boca abierta. El Nivel Puppy Love es todo un alarde técnico.

92

MÚSICA

Las mejores melodías que, tanto en MD como en SN, hemos escuchado en mucho tiempo. Se han permitido hasta el lujo de incluir un tema con voces.

90

SONIDO FX

Muy semejantes a los de la primera parte, aunque con nuevos y espectaculares efectos que evidencian el alto nivel de superación de Shiny Ent.

90

JUGABILIDAD

Siempre siendo el mismo SWD de siempre pero con nuevas novedades. Los niveles (algunos) como Puppy Love son simplemente magistrales.

93

GLO BAL

92

El juego, más allá de lo que se ve, es un verdadero espectáculo. Los niveles (algunos) como Puppy Love son simplemente magistrales. Los niveles (algunos) como Puppy Love son simplemente magistrales.

Las increíbles animaciones de todos los personajes del juego.

Por los efectos de sonido los efectos de sonido los efectos de sonido.

Lemmings

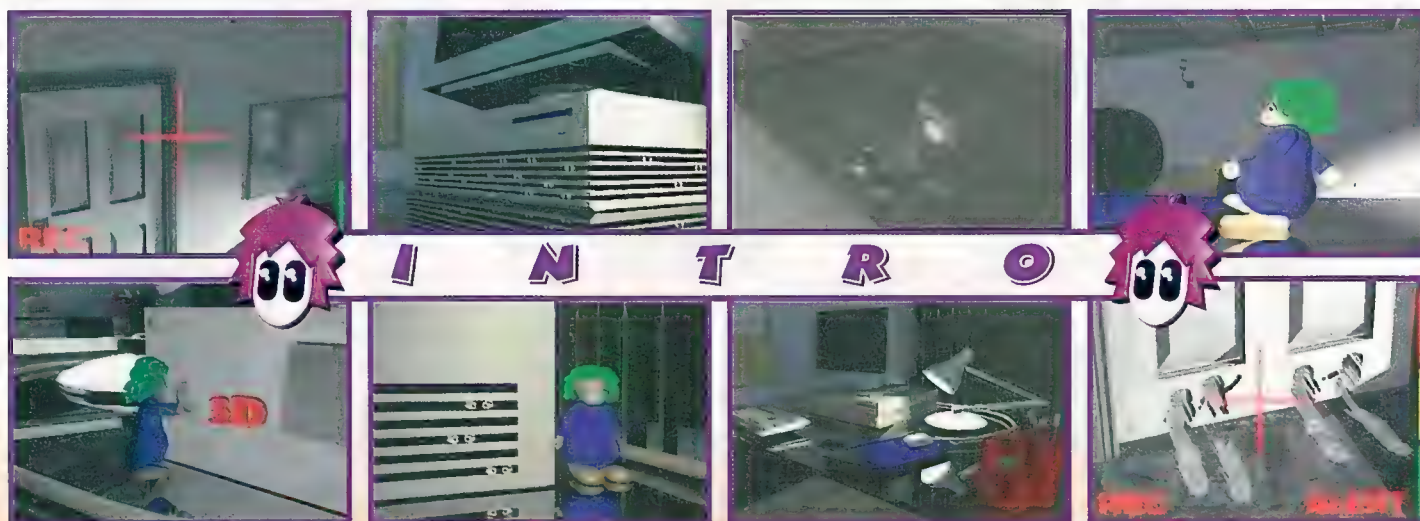


AYUDALES A

CAMINAR

CUANDO YA PARECIA QUE LAS
MASCOTAS DE PSYGNOSIS
COMENZABAN EL DECLIVE DE SU

EXITOSA CARRERA, UNA NUEVA DIMENSION SE CRUZA EN SU CAMINO PARA
CONFORMAR EL QUE SIN DUDA ES EL MEJOR TITULO PROTAGONIZADO POR ESTOS.



LO cierto es que, para muchos, la explosión inicial de los Lemmings en el mundo de los ordenadores se había transformado en los últimos tiempos en una lacra que muchos deseaban exterminar. Incluso la llegada de LEMMINGS 3D para los nuevos sistemas significó para muchos el reencuentro con el fantasma de una saga que había dejado saciados ya a muchos. Por suerte, la realidad y los programadores de Psygnosis nos han demostrado que, con un poco de imaginación se pueden revalorizar viejas ideas presentando en sociedad un título que, tras escasos minutos de juego, será capaz de rellenar con ab-

RECUENTO



SALIDA



soluta competencia nuestra cada vez más reducida cuota diaria destinada al ocio. El hecho es que hacía mucho tiempo que uno no disfrutaba tanto con un juego. Todo ello pese a que el control sobre éste resultase, en un primer momento, excesivamente complicado. Superado este pequeño inconveniente, será tremendamente fácil moverse por el personal mun-

do de los Lemmings, lo que nos permitirá observar de cerca lugares que antes tan sólo tenían cabida en nuestra imaginación. Podremos introducirnos por los túneles que estos personajillos verdes construirán, ponernos en la piel de uno de ellos para sentir, entre comillas, lo que ellos sienten, o tomar una vista panorámica del mundo tridimensional en el que nuestros Lemmings pueden moverse con total libertad. Las posibilidades en este sentido son infinitas, como se puede observar por las imágenes de este comentario. No debemos olvidar que la suavidad con que se mueven, tanto escenarios como personajes, es total, contribu-



PLAYSTATION

a fondo



ESTRATEGIA



NIVEL FUN

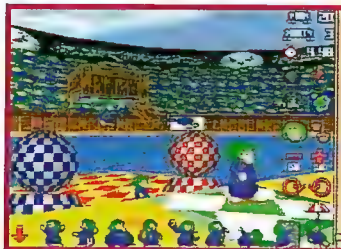


BOUNCE BOUNCE

IT'S A RUN AROUND

TOWER STONE

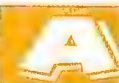
IT'S A CLASSIC



Para comenzar, unos sencillos niveles en los que se pondrá de manifiesto nuestra habilidad mental con problemas supuestamente básicos. Tan sólo al final la acción comenzará a complicarse ligeramente.



NIVEL TRICKY

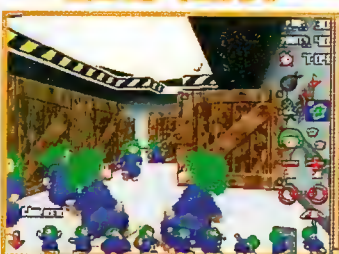
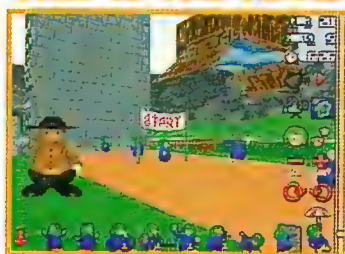


THIS IS THE ARMS

LAND ANOY

LEMLAB

STILL WALKERS



Los temidos niveles «militares» comenzarán a repetirse con excesiva frecuencia. Por lo menos podremos disfrutar con los espectaculares gráficos de cada una de las fases a que nos enfrentaremos.



NIVEL TAXING

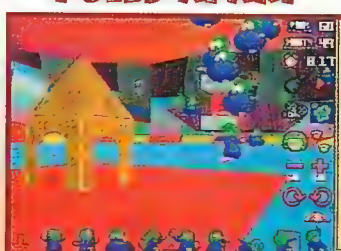
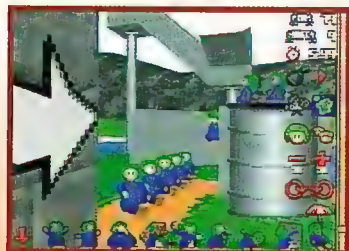


TEAM WORK

THE ARENA

DEATH SLIDE

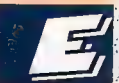
POLES APART



Los divertidos niveles en torreones y castillos nos pondrán a prueba con problemas cada vez más complicados. Alguna que otra fase en plan «alien» nos liberará de la tensión acumulada durante el juego.



NIVEL MAYHEM



TOWER OF LEMCAB

OVER THE TOP

CASTLE PERALUS

FINAL MAZE



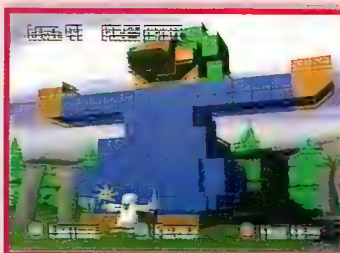
Solo para expertos. Los niveles sesenta y uno a ochenta son una buena muestra de lo que unas mentes enfermas como las de los programadores son capaces de generar. Acabaréis de los nervios.



LEMMINGS 3D



ESPECIAL INTROS



Antes de comenzar cada nivel, una pantalla aparecerá ante nosotros presentando el motivo principal que decorará al escenario que vamos a afrontar. En esta misma pantalla se nos permitirá elegir entre ver una *preview* del mapeado de dicho nivel, volver al menú principal o enfrentarnos al quebradero de cabeza que se nos propone a continuación. De estas pantallas cabe destacar la excepcional calidad gráfica que muestran.

yendo activamente en el sobresaliente global que este título merece.

El acabado del juego es prácticamente perfecto, con magníficas imágenes que sirven de *intro*, estupendos efectos de sonido, y unas músicas exageradamente pegadizas cuyas melodías se convertirán en acompañantes inseparables en nuestro deambular diario. De igual forma, las

intros que encontraremos al comienzo del juego, y que harán de nuevo acto de presencia al superar los distintos niveles de dificultad, guardan una calidad excepcional, así como un agudo sentido del humor. Un juego, en definitiva, del que podríamos estar hablando durante días.

J.C.MAYERICK



PRACTICA



Disponemos de un nivel especial de práctica en el que podremos tomar contacto por primera vez con el difícil control de este juego.



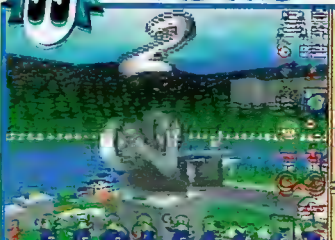
PREVIEW



En esta pantalla podemos echar un vistazo al nivel que vamos a acometer, así como el número de Lemmings a salvar.



VISTAS



A nivel de vistas disponibles, el número es casi infinito. Tan sólo depende de nuestra dudosa habilidad para colocar la cámara.



PSYGNOSIS
CLOCKWORK GAMES
MEGAS • CD
JUGADORES • 1
VIDAS • TIEMPO
FASES • 80
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

De todo el conjunto gráfico merece la pena destacar el estupendo colorido de este título, así como la gran suavidad con que se mueve todo en pantalla.

91

MUSICA

Unas estupendas músicas que se adaptan perfectamente al escenario y situaciones que nuestros Lemmings vivirán a lo largo del juego.

90

SONIDO FX

Además de los geniales sonidos que emiten los Lemmings cada vez que les damos una orden, debemos destacar el resto de efectos especiales.

90

JUGABILIDAD

Pese a que en un primer momento el control del punto de vista sea algo complicado, en poco tiempo seremos capaces de disfrutar a tope del juego.

92

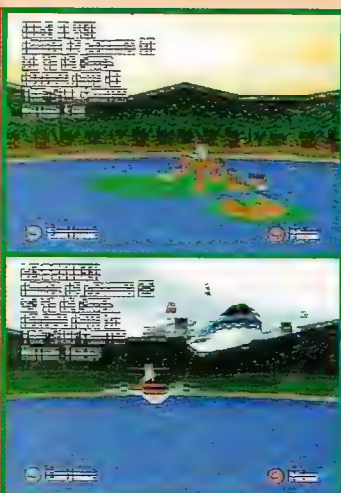
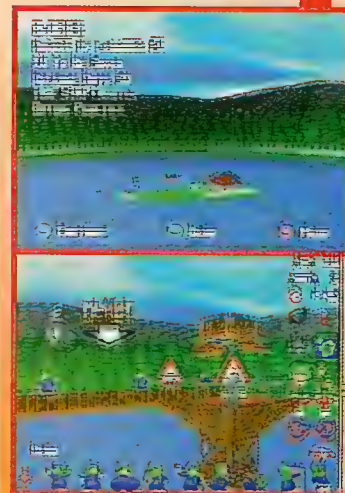
GLO BAL

91

Renovar o más gloria morir. Los programadores de Psygnosis parecen haberse tomado al gran fillo que gustamos dicho, adaptará tanto a veteranos como a novatos.

✦ Son ochenta niveles de una calidad y dificultad prácticamente inigualables.

✦ Que por culpa de los mapeos de este juego, acabemos con dolor de cabeza.



LOS HEROES NI SE CREAM
NI SE DESTRUYEN
SINO SE TRANSFORMAN



GAME GEAR

MEGA DRIVE



SEGA the
GAME is NEVER
Over.



TM & © 1995 Saban Entertainment, Inc. & Saban International N.V. All Rights Reserved. Saban, Mighty Morphin Power Rangers and all logo, character names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. TM & © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1995 Bandai America, Inc. © 1995 Sega & Bandai. 1995

Utilizando algunas de las rutinas gráficas más impresionantes jamás vistas en Mega Drive, Blue Sky Software ha diseñado uno de mejores arcades del año.

VECTORMAN

Heredero directo de algunas de las mejores sagas de la historia del videojuego, como CONTRA (PROBOTECTOR en Europa) o STRIDER, los programadores de Blue Sky Software han acabado de dar los últimos toques a VECTORMAN, la última sensación arcade aparecida en Mega Drive. Uno de los juegos más impresionantes a nivel visual jamás concebidos para la máquina de

Sega. Tras ofrecerlos hace unos pocos meses nuestra primera impresión, por fin estamos en condiciones de hacer una valoración global de este trepidante arcade, que a buen seguro va a convertirse en uno de los bombazos de estas navidades.

Protagonizado por un extraño ser cuya anatomía está integralmente formada por esferas (en una simbiosis perfecta de luchador de BALLZ, mascota de Michelin y director de arte), VECTORMAN combina la acción y las plataformas a lo largo de 16 descomunales fases, de complejidad y tamaño creciente, en las que el protagonista no sólo debe luchar contra un cronómetro adverso, sino que estará

obligado a combatir a una fauna cibernética bastante peculiar y también creada a base de bolas y esferas, a través de escenarios tormentosos, vistas aéreas e incluso horteras pistas de baile de los años 70. Este dantesco espectáculo (que bien podría formar parte de una pesadilla propiciada por la ingestión masiva de garbanzos), ha sido concebido y desarrollado en su totalidad por Blue Sky Software, un grupo de programación

que no se había prodigado excesivamente en cuanto a títulos de calidad se refiere. En su haber están algunas de las mayores desgracias ocurrida en los últimos años en Mega Drive, como TALESPIR o THE LITTLE MERMAID. Títulos que, gracias a su «incuestionable» calidad y «robusto» diseño, han pasado a formar parte de la vida de los más aguerridos usuarios de Mega Drive y los amantes del bricolage barato, bien para sustituir la pata rota de un sofá, como para abrir cómodamente los pistachos y las pétreas nueces navideñas. Por fortuna, y tras seguir aterrorizando a los usuarios Sega con todo un arsenal de mediocridades y basuritas varias,

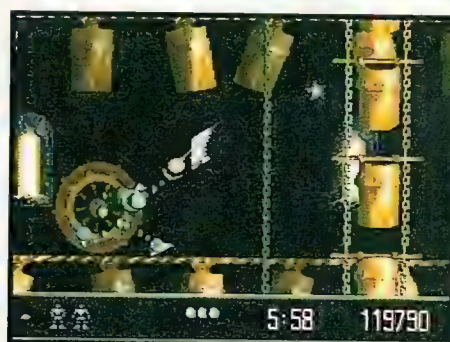
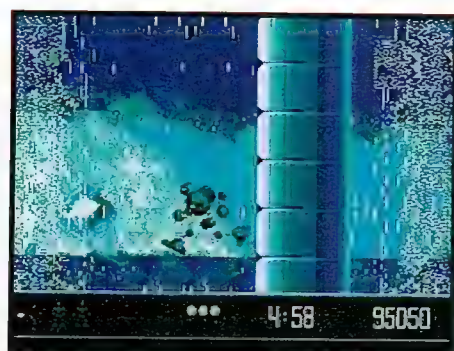


V E C T O R M A N

MEGA DRIVE

a fondo

PLATAFORMAS



nuestros amigos iniciaron el camino del perdón eterno con nuevos lanzamientos como **REN & STIMPY** y **JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION**, los cuales alcanzaron por fin las cotas de calidad mínimamente exigibles.

Esta recuperación se hace aún mas evidente con **VECTORMAN**, en el que **Blue Sky Software** experimenta con efectos gráficos hasta ahora impensables de ver en *Mega Drive*, siendo bastante más pa-

recidos a los vistos en las mejores producciones de **Commodore Amiga**. Emulando a nuestros amigos de **Treasure**, este ambicioso grupo de programación ha hurgado en lo mas íntimo del 68000 de nuestra vieja consola para ofrecernos un espectáculo sin precedentes, en el que las banderas ondean con inusitado realismo a través de un escenario tormentoso y siniestro, habitado por extrañas criaturas esféricas e impresionantes jefes

de fin de fase que quitan el aliento. Pero no sólo de gráficos vive un juego. Además de esta fantástica realización técnica, **VECTORMAN** cuenta a su favor con una tremenda jugabilidad y una mecánica de juego tan sencilla como adictiva, que retoma el espíritu de los viejos arcades, aquellos que todos añoramos, como **STRIDER** o **BIONIC COMMANDOS**, en los que el objetivo del juego se limitaba a disparar sobre todo lo que se mo-



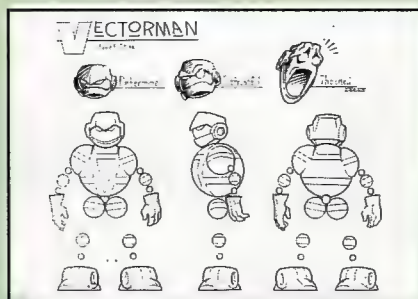
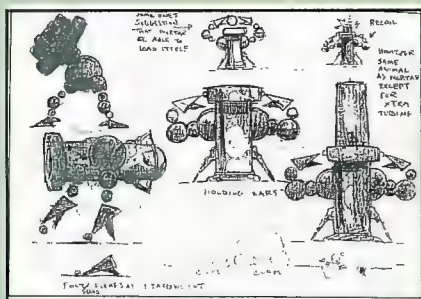
TRANSFORMACIONES



Por obra y gracia del «iconillo» correspondiente, **VECTORMAN** es capaz de transformar sus redondas carnes en las más insospechadas formas. De este manera es posible acceder a partes del mapeado de otra forma inaccesibles. Entre sus numerosas transformaciones cabe destacar la posibilidad de convertirse en coche, martillo hidráulico, bomba de relojería e incluso en una merluza cantábrica. Vamos, como una especie de Mortadelo pero a lo bestia.

VICTORIA

ASI SE CREA VECTORMAN



Las impresionantes animaciones de VECTORMAN y sus enemigos son la mejor prueba de las numerosas horas de trabajo que los programadores y grafistas de Blue Sky Software han dedicado al diseño del juego, tal y como se puede observar en el StoryBoard de este explosivo arcade.



quiera, mientras se desafiaba a la gravedad de plataforma en plataforma. Viejos esquemas que se repiten en un cartucho innovador que ofrece diversión, emoción y acción para toda la familia (abuela y cuñada sufragista incluidas), recalando especialmente en los amantes de los grandes retos, los cuales encontrarán en sus últimas fases y sus intrincados laberintos motivos suficientes para amenizar las frías e insomnes noches in-

vernales. El que podría ser el último juego de Blue Sky Software para Mega Drive (si resultan ciertos los rumores sobre su marcha a Broderbund) ha resultado ser un cartucho tan redondo como su protagonista. Un verdadero juegazo que nos vuelve a demostrar que no está todo inventado en Mega Drive. Siempre habrá un lugar para la innovación y la originalidad.

NEMESIS



SEGA
BLUE SKY SOFTWARE
MEGAS ♦ 16
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 16
CONTINUACIONES ♦ 3
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

Rotaciones enormes y belidas, capaces de dejar sin argumentos a los defensores de Mega Drive. Extraordinaria la animación del protagonista.

92

MUSICA

Cumple su trabajo perfectamente y por lo menos no levanta dolor de cabeza. De todas formas es bastante discreta. Nada del otro jueves.

79

SONIDO FX

Conecta la consola a una cadena y ejecuta el menú de selección de sonidos. Sus estímulos FX acobardan con toda forma de vida existente en la casa.

75

JUGABILIDAD

El sabor de los clásicos regresa con esta acertada combinación de plataformas y shoot'em-up. Algunas fases no son difíciles, ...son imposibles.

89

GLO BAL

90

Aunque algunos lo encuentren monótono, VECTORMAN es uno de los juegos más sorprendentes que he encontrado en Mega Drive. Su combinación de plataformas y shoot'em-up es perfecta. Aunque algunas fases no son difíciles, ...son imposibles.

- Muchas animaciones gráficas son inéditas en Mega Drive.
- No difiere en algunas fases es realmente aterrador.



AAAHH!!! REAL MONSTERS™



Ya está aquí el juego de plataformas
más divertido y original del año
sólo apto para monstruos de los videojuegos.

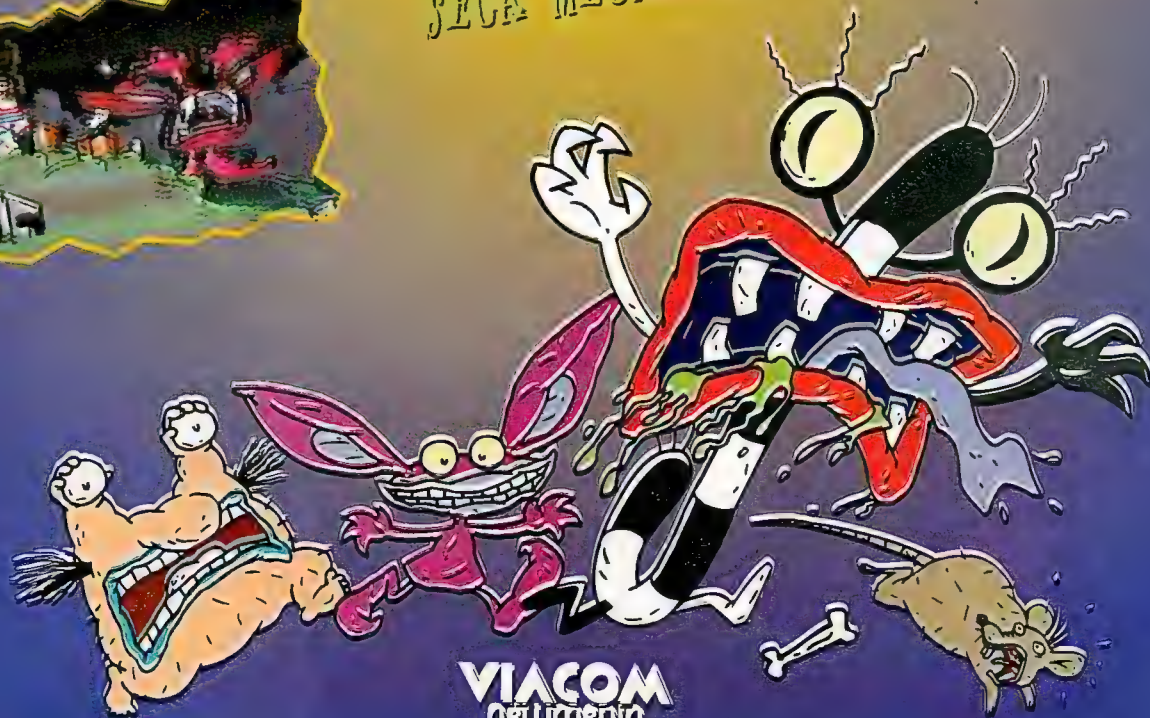
¡Supera numerosos obstáculos a través de más de 30 plataformas!

¡Cambia al control de cualquier monstruo, e incluso todos a la vez!

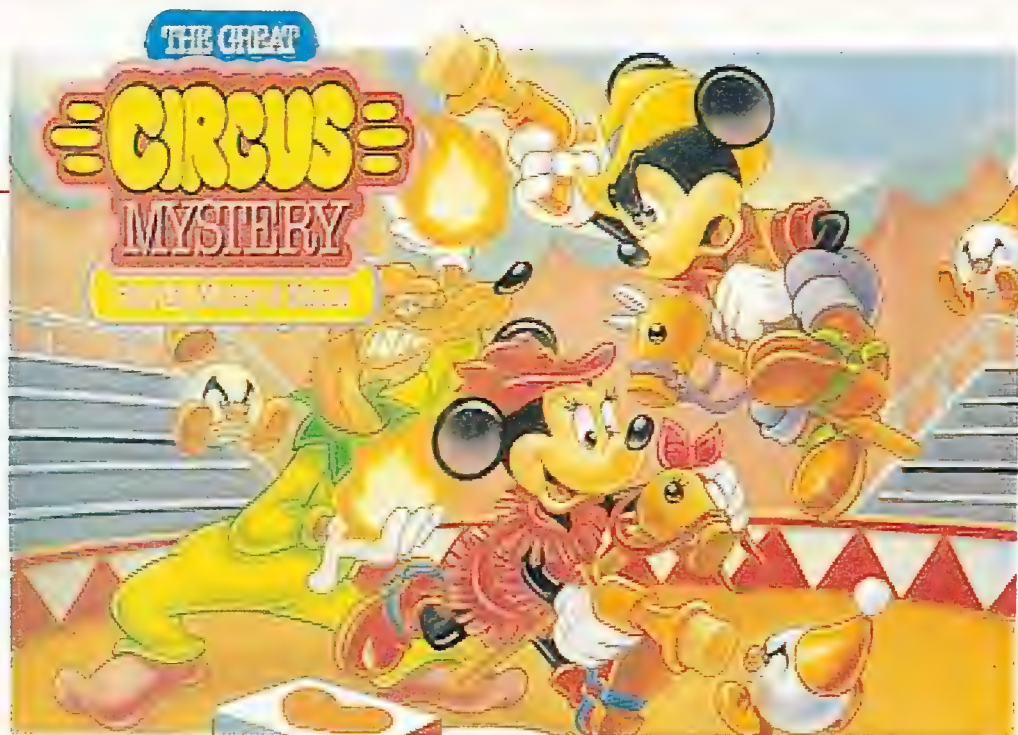
¡Diviértete asustando y ayúdales a convertirse en profesionales del terror!

Para vencerlos: ¡Debes ser como ellos!

Disponible en:
SEGA MEGADRIVE™ y SUPERNINTENDO™.



VIACOM
newmedia™
DISTRIBUIDO POR CIC



El reciente acuerdo firmado por Spaco con Laguna (una conocida empresa alemana encargada de distribuir juegos para Super Nes y Game Boy de compañías como Capcom o Activision) ha hecho posible que podamos disfrutar de una vez por todas en nuestro país de la esperada continuación de **MAGICAL QUEST**, una de las mejores producciones de Capcom para Super Nintendo.



Bajo el nombre de **THE CIRCUS MYSTERY**, la mítica compañía japonesa nos presenta una nueva aventura plataformesca del ratón Mickey, en la que comparte cartel con su eterna novia Minnie y con todo un plantel de personajes Disney que incluyen desde el irascible Pato Donald hasta el bueno de Goofy. Todo ello con una realización gráfica y sonora absolutamente soberbia, a la altura de su fantástico predecesor. De nuevo Mickey va a tener que luchar contra el insistente y diabólico Pete Pata-palo, el cual se ha hecho con el control del circo de Goofy haciéndose pasar por un Enlace Sindical. Tras hechizar a todos los componentes del circo (incluido el encargado de acicalar el bajo vientre de los gorilas), se ha largado con toda la recaudación y ha puesto millas de por medio hasta llegar a su chalet de la montaña, un descomunal castillo desde el cual hace mil ritos demoniacos y cientos de llamadas obscenas a las viejas del lugar. Este truculento argumento sirve como es-



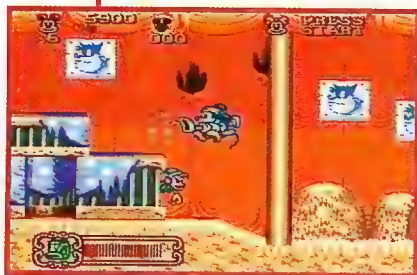
TERROR EN LA

SUPER NINTENDO a fondo

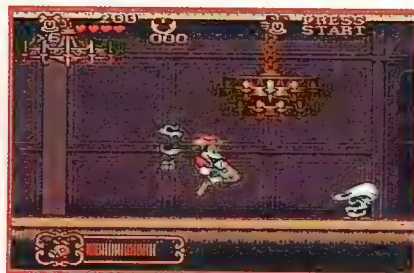
● PLATAFORMAS ●

DISFRACES

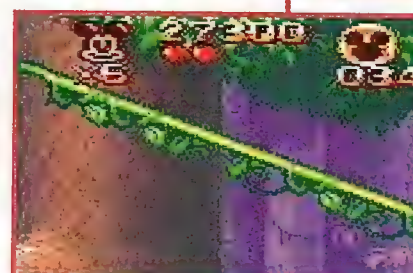
CHACHA



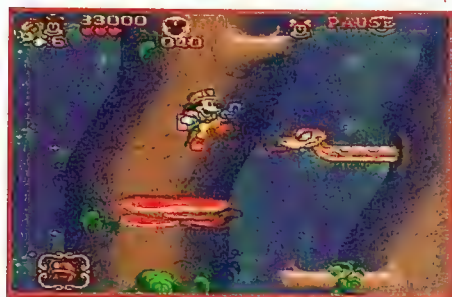
COWBOY



MINERO



Al igual que en **MAGICAL QUEST, THE GREAT CIRCUS MISTERY** nos permite la posibilidad de usar distintos disfraces que otorgan diversos poderes..



cosa para ofrecernos un nuevo y apasionante arcade de plataformas que comparte desarrollo y mecánica de juego con **MAGICAL QUEST**, con la diferencia de que ahora es posible contar con inestimable ayuda de un segundo jugador. Por lo demás, todo permanece igual: las mismas monedas por recoger, las mismas habilidades, incluso algunos enemigos son los mismos. Bajo una extraña fiebre revival, **Capcom** nos hace retroceder hasta 1993, cuando descubríamos por primera vez las grandes dotes de Mic-

key a la hora de disfrazarse. Dos años después, nuestro orejudo amigo no sólo no ha olvidado como hacerlo, sino que dispone de tres nuevos disfraces, que nos serán suministrados, como en la primera parte, por otros personajes del universo **Disney**. Estos van desde el clásico traje de Cowboy con caballo de madera y pistola de balas de corcho a juego, hasta otro más original de señora de la limpie-

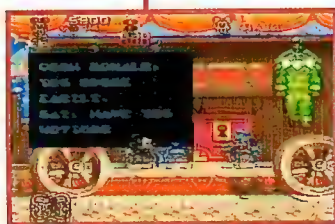
za (aspiradora en mano), y acabando con un elegante mono de minero. Como recordarán los fans de **MAGICAL QUEST**, cada disfraz guarda una utilidad especial que es la llave para pasar la mayoría de obstáculos del juego. Así, por ejemplo, el traje de minero incluye un práctico garfio con el que trepar por las paredes, mientras el de señora de la limpieza permite succionar a los enemigos y algún que otro jefe de fin de fase gracias al poderío de su aspiradora. Con una simple presión de uno de los botones del *pad*, una púdi-



PISTA CENTRAL

THE CIRCUS MISTERY

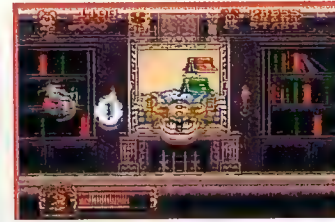
LA GRAN FAMILIA DISNEY



Además de Mickey y Minnie, **THE GREAT CIRCUS MISTERY** incluye en su repertorio a otros conocidos personajes de los estudios Disney.



Mickey deberá recorrer seis peligrosos mundos antes del enfrentamiento definitivo contra el malvado Pete Patapalo.

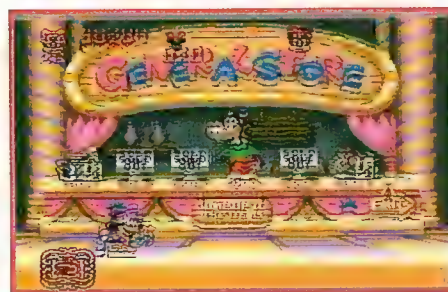


En la imagen de abajo podéis ver al intrépido Mickey en pleno descenso, al más puro estilo Misión Imposible.



ca cortina hará su aparición y podremos cambiar de disfraz al instante si la ocasión así lo requiere. Minnie no se queda atrás en este furor por los disfraces, e incorpora exactamente los mismos, eso sí, dotándolos de un sofisticado toque femenino en forma de lacitos de fantasía. **THE CIRCUS MISTERY** presenta seis emocionantes fases, con sus *final bosses* y todo, que suponen todo un nuevo reto para los amantes de las plataformas, y

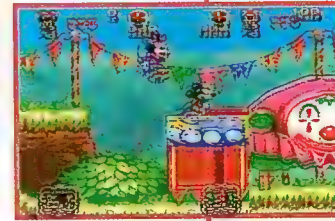
GENERAL STORE



muy en especial para los más pequeños de la casa, que disfrutarán como enanos con este juego gracias al asequible y bastante fácil modo *Easy* del juego. Los mayorcitos podemos disfrutar del modo *Hard*, que brinda aún mas emoción a un juego marcado por un calidad gráfica realmente asombrosa.

Aunque esto no es una sorpresa para los que pudieron disfrutar de esa preciosidad llamada **MAGICAL QUEST**, su segunda

DOS CONTRA EL CRIMEN



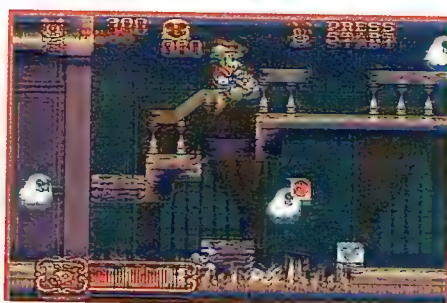
La opción más interesante de **THE GREAT CIRCUS MISTERY** es sin duda el modo simultáneo para dos jugadores, en el que Mickey y Minnie comparten estrellato.

SUPER NINTENDO

a fondo



A la derecha podéis presenciar a la temible Burra Fantasmal en una de sus noches malas, tras ingerir una ardilla estofada en mal estado.



Las últimas fases del juego contienen más fantasmas que la sección de maquetación de SUPER JUEGOS, liderada por Tomasín el Fantástico.

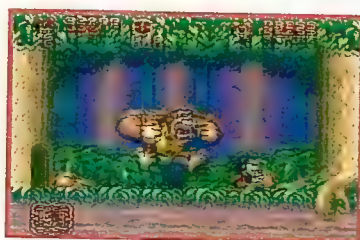
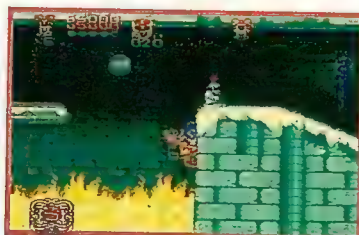


P A S S W O R D S



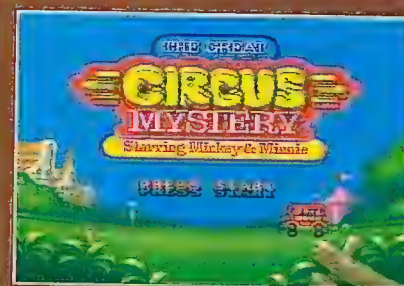
Con ellos podremos regresar a la última fase visitada, lo que es todo un alivio.

parte vuelve a sorprendernos gracias a la utilización de las más sofisticadas y espectaculares rutinas gráficas. La tercera fase del juego, *Haunted House* es todo un prodigio de la programación, digno del **Konami** de los mejores tiempos, como lo demuestran las rotaciones que hacen las habitaciones del castillo, muy en la línea de *SUPER CASTLEVANIA IV*, *THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA*, y la torre tipo *NEBULUS*, clavadita a la vista en *MICKEYMANIA*. Dos pequeñas muestras del gran trabajo realizado por **Capcom**, que no ha escatimado esfuerzos a la hora de añadir *Ghost Layering*, deformaciones de los escenarios e incluso ligeros toques de *scaling* en algún que otro jefe final. Todas estas virtudes técnicas se



unen con la jugabilidad clásica de **Capcom** y el encanto del mundo de **Disney** para ofrecernos un maravilloso espectáculo para toda la familia, en especial para los amantes de los arcades de plataformas con solera. Como nota curiosa, sólo me queda señalaros que este juego, al igual que su antecesor, *MAGICAL QUEST*, también está disponibles en *Mega Drive* en el mercado norteamericano, sin que sepamos cual es la razón de que no se hayan distribuido fuera de sus fronteras. Es una verdadera lástima, ya que así los usuarios **Sega** podrían disfrutar también de uno de los mejores cartuchos de estas navidades que se presentan increíblemente prolíficas.

NEMESIS



CAPCOM
CAPCOM
MEGAS + 12
JUGADORES + 1 a 2
VIDAS + 3
FASES + 6
CONTINUACIONES + INFINITAS
PASSWORDS + 61
GRABAR PARTIDA + NO

GRAFICOS

Capcom tira la casa por la ventana en cuanto a rotaciones, deformaciones y scaling. Todo ello acompañado de un acertado diseño de los personajes.

92

MUSICA

Alegres melodías y fantasías diversas de excelente factura, que le van como anillo al dedo al desarrollo del juego. Mucho alre a Disney.

87

SONIDO FX

A pesar de no incorporar ninguna novedad respecto a la mayoría de efectos sonoros de este tipo de juegos, los fx son bastante buenos y nitidos.

82

JUGABILIDAD

El nivel Easy asegura entretenimiento a los más pequeños de la casa, mientras los demás niveles de dificultad ofrecen mejores y mayores retos.

90

GLO BAL

90

Aunque llega hasta nosotros con un año de retraso, *CIRCUS MYSTERY* es un nuevo juego de Capcom y una nueva e interesante opción de juego que demuestra que las segundas partes no tienen por qué ser peores.

Un digno sucesor del legendario *MAGICAL QUEST*.

¿Cuándo podremos disfrutar de la versión Mega Drive?



MUERTE ENTRE LAS FLORES

En un mundo antes de la creación de la especie humana, los animales se enfrentan a la mayor de las amenazas, un cristal maligno venido de otro planeta.

El Kolibrí es el único capaz de enfrentarse a tan terrible destino. Su misión es encontrar el Cristal de la Tierra y absorber su poder para devolver la paz a los animalillos del bosque.

Nacidos hace casi diez años, **Novotrade**, equipo de programación de origen serbio, ha tenido sus más y sus menos en cuanto a la calidad de sus productos se refiere. Sus primeras realizaciones fueron trabajos para compañías tan prestigiosas como **Konami**, encargándose de la versión de **Amiga** del mítico **CASTLEVANIA**, que resultó uno de los grandes fiascos de la época. También se encargaron de programar la continuación del mítico **IMPOSSIBLE MISSION**, que era casi tan bueno como el original. Poco después, y de la mano de **Sega**, se iniciaron en las consolas con **ECO THE DOLPHIN**, uno de los juegos más bonitos y plomazos que existe (competencia directa de **Butterfly Pillow**). La desgracia continuó con **CYBORG JUSTICE**, un extraño predecesor de **RISE OF THE ROBOTS**, pero de bajo presupuesto. Después llegaría **ETERNAL CHAMPIONS**, un completísimo *beat 'em-up* carente del carisma de los grandes del gé-

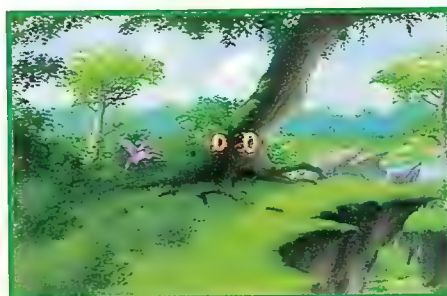
EN EL INTERIOR DE ESTA SINISTRA CAVERNA TE ESPERAN ALGUNAS SORPRESAS. LA ÚNICA MANERA DE SUPERAR



LOS VARIADOS PELIGROS ES COMBINAR EL USO DE TODAS TUS ARMAS SABIAMENTE. LA LUZ TE ESPERA AL FINAL

ENTRANCE

ERUPTION



EXPIRY

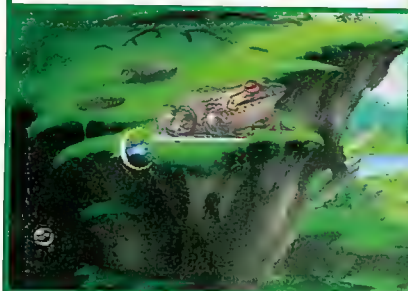


MEGA DRIVE 32X

a fondo

SHOOT 'EM-UP

LOS MALVADOS INSECTOS ESTÁN ABSORBIENDO TODA LA ENERGÍA DE LAS FLORES DE LA CAMPIÑA. DEBERÁS ACA-



DAR CON TODOS PARA QUE LAS PLANTAS RECUPEREN SU COLOR HABITUAL TU FAMILIA TE LO AGRADECERÁ.

RESCUE

PREL

EL POLEN DE LAS FLORES NOS PROPORCIONARÁ ENERGÍA MAYOR Y EL MÁS VARIADO ARSENAL.

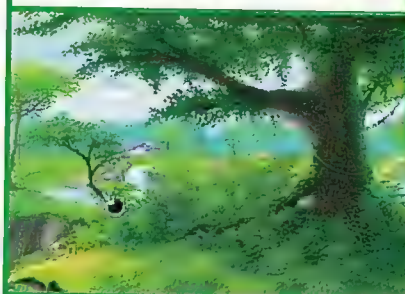


RIVER SIDE

LA MAYORÍA DE LOS ANIMALES DE ESTE CARTUCHO HAN SIDO DIGITALIZADOS DE LA REALIDAD.



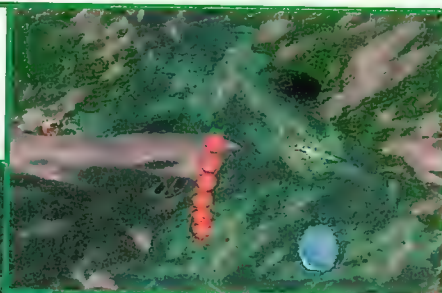
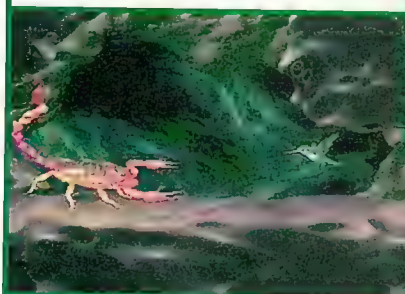
NO PODÍA FALTAR EN UN JUEGO DE ESTA MAGNITUD UNA FASE PRELIMINAR. EN ESTE CASO SE TRATA DE UNA



ESCUELA DE VUELO, EN LA QUE EJERCITAREMOS TODAS LAS ACCIONES QUE PUEDE REALIZAR NUESTRO PAJARRACO.

SCHOOL

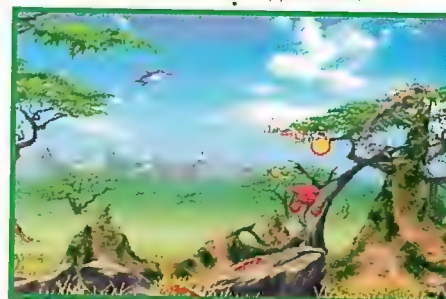
NOS ENCONTRAMOS ANTE LA PRIMERA FASE DIFÍCIL DEL JUEGO. PARA SOBREPASAR LOS OBSTÁCULOS EN FORMA



DE ROCAS QUE BLOQUEAN EL PASO, NECESITAREMOS ENCONTRAR UN ARMA CON LA POTENCIA PARA ROMPERLOS.

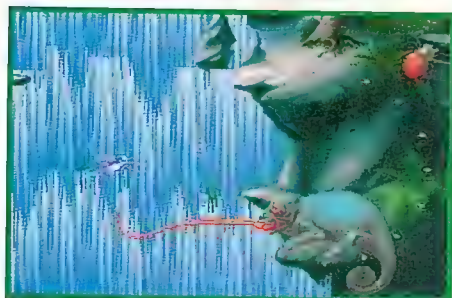
LOBBY

TERMITE WORLD



UNA TRANQUILA FASE EN LA QUE SÓLO DEBEREMOS SEGUIR A UNA TERMITA A SU GUARIDA.

WATER FALLS



LA BELLEZA DE LOS DECORADOS Y SU FASTUOSO COLORIDO SON LAS BAZAS DE ESTE GRAN JUEGO.

AUNQUE EN ALGUNAS COSAS SE ASEMEJE BASTANTE A ECCO THE DOLPHIN, NO ESTAMOS ANTE UNA SOPORIFERA



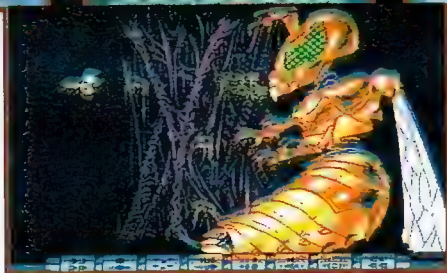
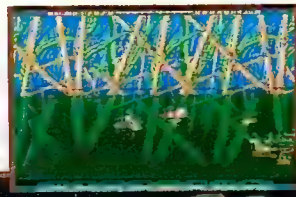
AVENTURA, SINO QUE NOS ENCONTRAMOS CON UN DIVERTIDO Y ESPECTACULAR MATAMARCHANOS CON TONO ECOLÓGISTA.

LIBERATE

MAS VALE PAJARO EN MANO

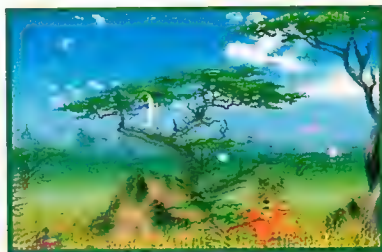


NO ES LA PRIMERA VEZ QUE UN DICHO ALADO PROTAGONIZA UN SHOOT-EM-UP. AQUÍ TENÉIS LOS DOS EJEMPLOS MÁS ILUS-



TRES CREADOS PARA AMIGA. EL PRIMERO ES ADIVIA DE FACTOR 5 Y AGONY, ESPECTACULAR JUEGO DE LA GENTE DE PUGNOS.

nero. Hace unos meses nos brindaron la continuación de DOLPHIN, toda una sorpresa ya que nadie pensaba que tuvieran el valor de continuar semejante ladrillo de juego. Su última producción, EXXO SQUAD, volvía al género robótico, con peor fortuna que sus anteriores juegos. Ahora nos traen su primer juego para 32X, y parece que por fin han encontrado el camino correcto. Novotrade nos presenta KOLIBRI, un cartucho que tiene bastantes similitudes con su pariente ECCO. Estas similitudes son de carácter estético, ya que el aspecto gráfico y el control se parecen bastante, aunque



el juego es completamente distinto, ya que no se trata de una aventura absurda, sino de un entretenido shoot'em-up. En el apartado gráfico KOLIBRI es el cartucho más espectacular producido hasta la fecha para la 32X, con un colorido nunca visto y unos escenarios preciosistas como pocos, con multitud de detalles que evocan perfectamente el ambiente de las selvas vírgenes. La mayoría de los animales se han animado a partir de los reales, con movimientos muy realistas. En resumen uno de los mejores juegos de 32X.

THE PUNISHER

¡NO! ¡NO! ¡NOVOTRADE!



NOVOTRADE ES UNA DE LAS COMPAÑÍAS CON PEOR TRAVECTORIA DEL MERCADO. PARA QUE VEÁIS QUE NO SON FLOR DE UN



DIA. AQUÍ TENÉIS SUS PRIMEROS JUEGOS. BLADES OF STEEL Y CASTLEVANIA PARA KONAMI Y EL GENIAL IMPOSSIBLE MISSION 2.



SEGA
NOVOTRADE
MEGAS ♦ 16
JUGADORES ♦ 1-2
VIDAS ♦ VARIABLES
FASES ♦ 18
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRÁFICOS

Algunos dicen que los juegos para 32X tendrán el colorido y el detalle de este. El diseño de los personajes es tan real como la vida misma.

92

MÚSICA

Amplio repertorio de melodías Techno dignas del mejor disco de Vangelis. Treinta maravillosas melodías a cada cual mejor de excelente factura.

90

SONIDO FX

Las digitalizaciones brillan por su ausencia. La calidad de los efectos sonoros deja bastante que desear en comparación con el resto del juego.

69

JUGABILIDAD

Un juego impecable que nos entretendrá varias horas. Demasiadas vidas, continuaciones y passwords que acortan la vida del juego.

86

GLO BAL

88

KOLIBRI es sin lugar a dudas el mejor juego que Novotrade ha realizado para consola. Su brillante realización hará que pasemos por día una es-

ta de dificultad que puede hacer que terminemos con este juego en cuestión de horas. Que sigan saltando juegos de esta factura.

Gráficamente no es posible encontrar ningún fallo destacable.

La vida de este juego no es demasiado larga.

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

DE SERIE B



La saga STREET FIGHTER 2 ha marcado toda una época en este maravilloso mundo lúdico. Quién no conoce a Ryu, a Guile o a la bellísima Chun Li, que junto al resto de personajes se han convertido en leyendas incluso de cine.



SATURN-PLAYSTATION

a fondo



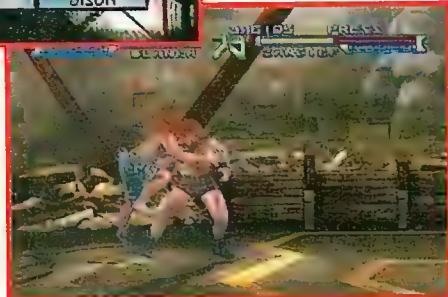
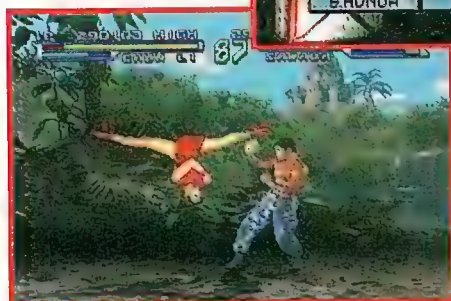
BEAT 'EM - UP

Street battle

Esta es la típica modalidad en la que deberéis derrotar al resto de participantes para poder alcanzar al jefe fi-



nal de turno. Los personajes cuentan con llaves nuevas y un salvaje combo para terminar el combate.

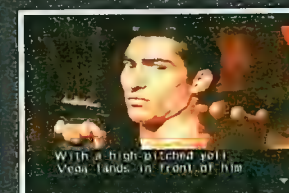
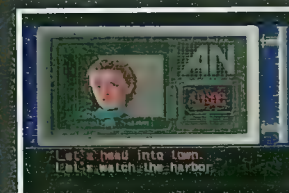
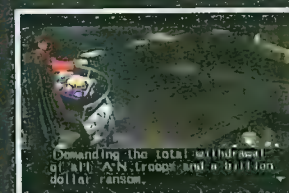
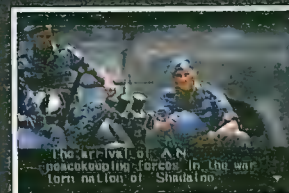


La idea de contemplar un STREET FIGHTER con luchadores digitalizados nos chocó en un principio. ¿Sería una secuela de MORTAL KOMBAT, o conseguiría plasmar el espíritu de STREET FIGHTER a pesar de cambiar el aspecto gráfico del juego? Pues bien, el arcade cumplió a la perfección su papel y agradó al público asiduo a las salas recreativas. Sin embargo, las conversiones para *PlayStation* y *Saturn* nos han dejado estupefactos por una serie de detalles incomprensibles a estas alturas. Para empezar nos encontramos con unos *sprites* «lavados a la piedra» que desentonan notablemente con el colorido de los escenarios. Por lo tanto, los personajes parecen superpuestos a la pantalla, restando realismo al aspecto gráfico del juego. La animación, después de contemplar la suavidad de MORTAL KOMBAT 3, también nos ha decepcionado ligeramente. Los movimientos son algo bruscos y se producen ralentizaciones

cuando se ejecutan algunos golpes especiales. Para colmo, la lentitud del juego no nos permite desarrollar una estrategia capaz de sorprender a nuestro adversario, ya que éste averiguará sin muchos problemas cuales son nuestras intenciones. Se podría pensar que este juego no tiene ninguna virtud, pero tampoco hay que ser exagerados. Esta versión doméstica incluye modalidades que no se encontraban en la recreativa, como una prácticamente idéntica al modo ranking de VIRTUA FIGHTER. Pero la más atractiva para el usuario puede ser el llamado



de película



Esta es la gran innovación de la versión doméstica. Treís de combate en combate siguiendo el argumento de la película.



Trial Battle

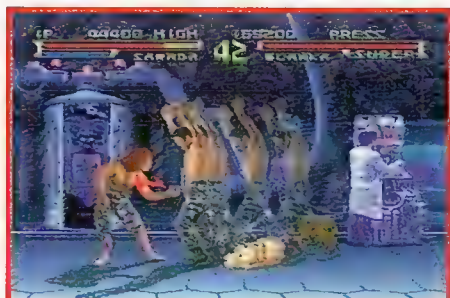
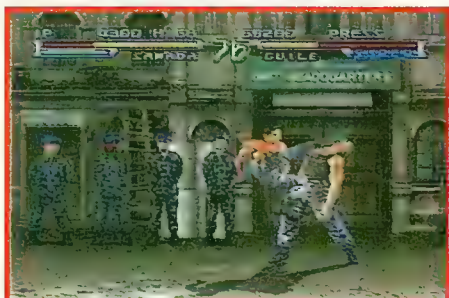


En esta ocasión nos encontramos con un modo de juego muy similar al ranking de *VIRTUAL FIGHTER*. Escogeréis un personaje, y dependiendo de vuestro estilo de lucha se os dará una puntuación.

Movie Battle, donde iréis disputando una serie de combates siguiendo el guión de la película. Cada vez que terminéis una lucha aparecerán diferentes secuencias del film presentando diferentes alternativas para continuar. El único fallo es que en esta modalidad tan sólo podréis manejar a Guile-Van Damme. En resumen, si sois «street-fighter-maníacos», aquí tendréis una oportunidad de ir

completando vuestra colección con uno de los títulos más flojos de esta saga. Esperemos que las nuevas conversiones que se avecinan, como *STREET FIGHTER ALPHA*, y un juego exclusivo para *PlayStation* y *Saturn* *STREET FIGHTER THE ANIMATED MOVIE*, devuelvan a sus personajes al lugar que les corresponde.

R. DREAMER



Sawada



El juego incluye un nuevo protagonista, el capitán Sawada. Tras enrolarse en las fuerzas dirigidas por el



coronel Guile se ha convertido en uno de los combatientes más eficaces. Sus golpes especiales son mortales.



ACCLAIM
CAPCOM
MEGAS • CD ROM
JUGADORES • 1-2
VIDAS • 1
FASES • 14
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • SI

GRÁFICOS

Escenas en full motion video de gran calidad inspiradas, por supuesto, en la película. Los sprites desentonan notablemente con los escenarios.

78

MÚSICA

Constituyen el mejor apartado del juego aprovechando la calidad del Compact Disc. Algunas veces desentonan con lo que ocurre en pantalla.

89

SONIDO FX

Paladas, golpes y gritos se suceden a lo largo y ancho de los combates. Ciertos efectos, al igual que los gráficos, no son muy realistas.

85

JUGABILIDAD

A los golpes típicos de esta serie se han añadido algunos nuevos inéditos hasta la fecha. Lentitud, lentitud y lentitud, ¿os ha quedado claro?

79

GLO BAL

80

La gran Capcom no ha estado a la altura de entregas anteriores a la hora de convertir la película de *STREET FIGHTER* en un juego. Después de unas cuantas horas frente al televisor, hemos encontrado pocas argumentos a favor de un lanzamiento que será a la historia con más pena que gloria.

A pesar de todo, sigue siendo un *STREET FIGHTER* con todas las de la ley.

Poco realista y movimientos demasiado lentos y predecibles.



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

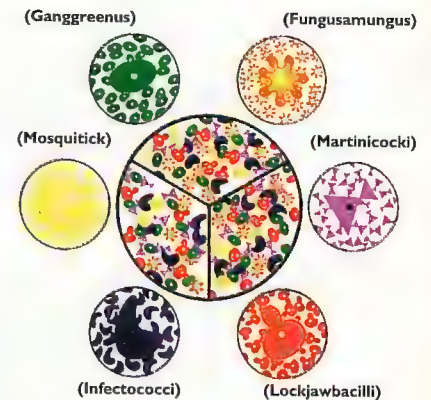
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO



NADIE ES INMUNE



(zoopx10¹⁰)

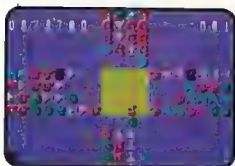


Un iris sano

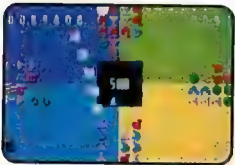


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



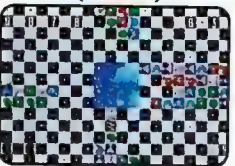
(Nivel 3)



(Nivel 6)

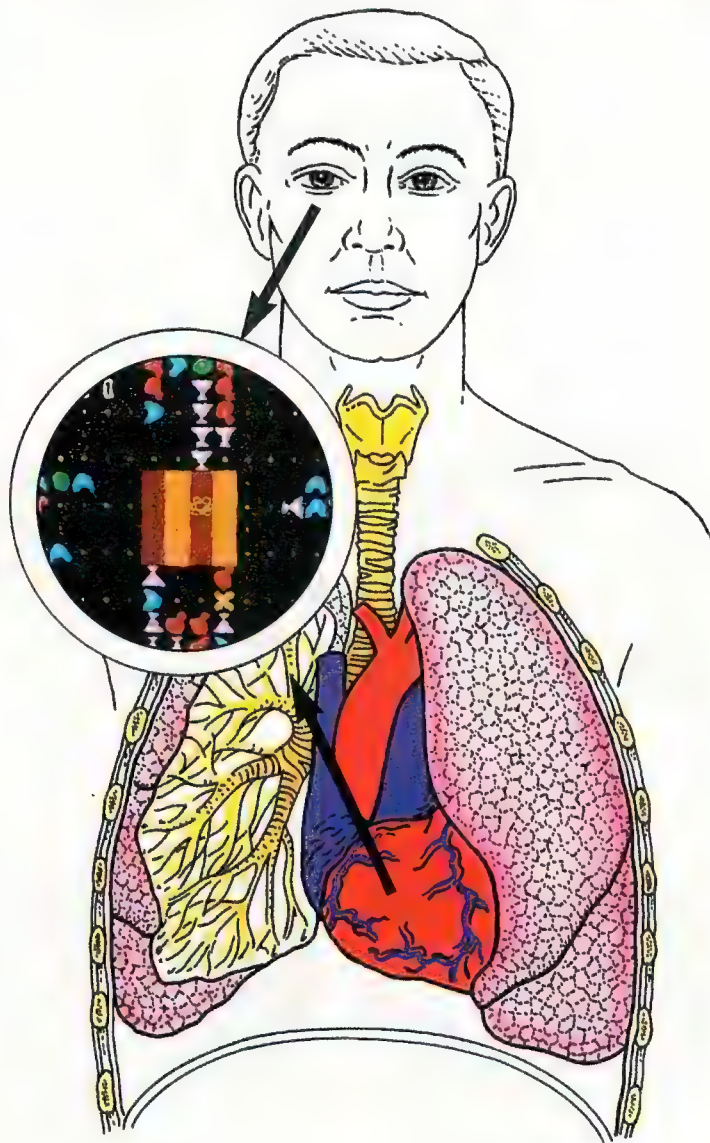


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM



MACINTOSH™



PC

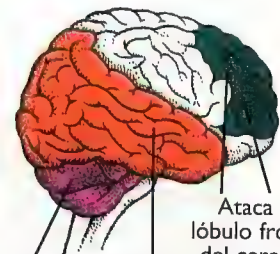


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.

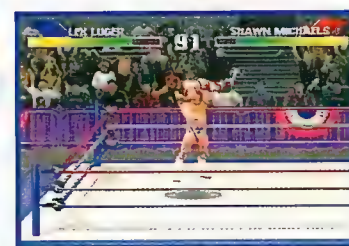
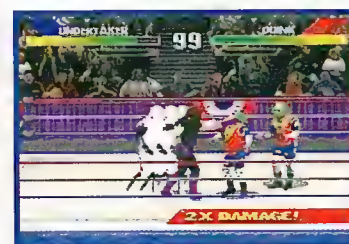
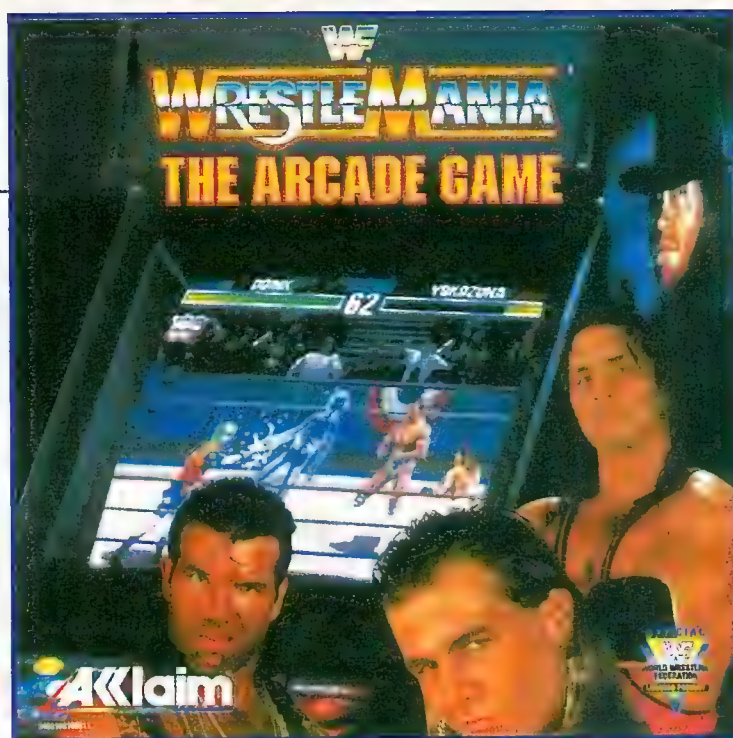
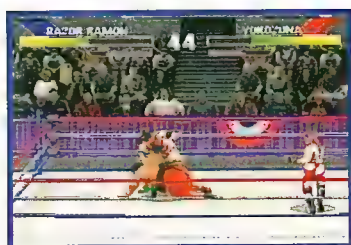


Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardíaco.



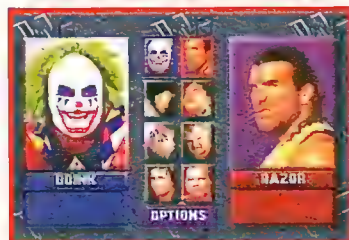


TERAPIA DE CHOQUE

EL WRESTLING DEBUTA EN LAS CONSOLAS DE 32 BITS CON LA CONVERSION DE UNA RECREATIVA DE MIDWAY. EL EQUIPO FORMADO POR ACCLAIM Y SCULPTURED SOFTWARE SIGUE SIENDO EL RESPONSABLE DE UNA DE LAS SERIES MAS VERSIONADAS PARA LOS 8 Y LOS 16 BITS.

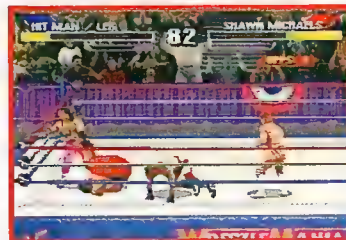
Desde que la primera entrega de la saga de WWF apareció para NES, se han sucedido una serie de versiones para Game Boy, Game Gear, Mega Drive y Super Nintendo. Todas las versiones de 16 bits tienen en común el haber sido creadas por el dúo formado por Ac-

LUCHADORES



Al igual que en el resto de versiones con el mismo título, incluye 8 luchadores.

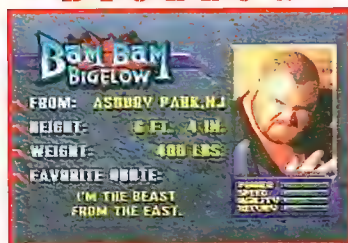
2 JUGADORES



La modalidad para dos jugadores permite participar en el mismo equipo.

claim y Sculptured Software. Cuando parecía que la fiebre por los juegos basados en esta disciplina había disminuido, la aparición de una recreativa ha sido el punto de partida para una nueva serie de lanzamientos que permiten al wrestling debutar en los 32 bits. Los nuevos compactos reflejan fielmente la citada recreativa, incluyendo unos magníficos gráficos di-

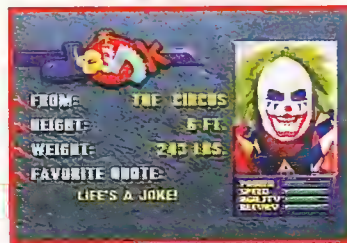
BIGELOW



Aunque le llamen Bam Bam, no tiene nada que ver con Zamorano.



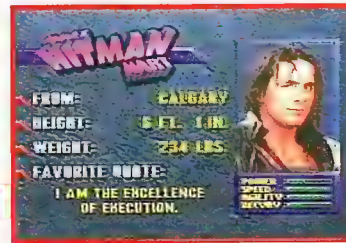
DOINK



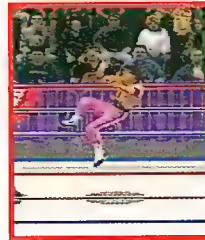
Bajo el disfraz de payaso es capaz de electrocutar al más pintado.



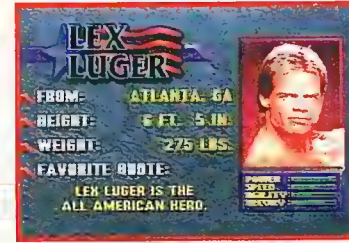
HITMAN



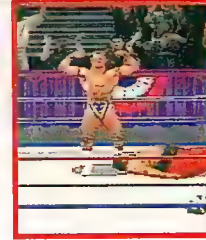
Se especula que el secreto de su fuerza está en su melena.



LEX LUGER



Las barras y estrellas en su bañador lo convierten en un ídolo en EE.UU.



SATURN-PLAYSTATION

a fondo

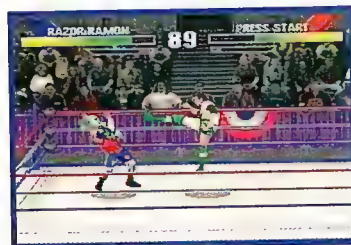
DEPORTIVO



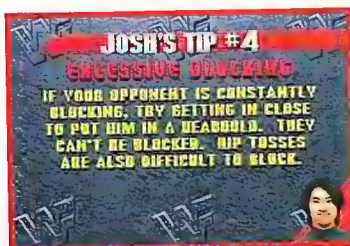
COMPETICIONES



El compacto presenta dos competiciones diferentes.

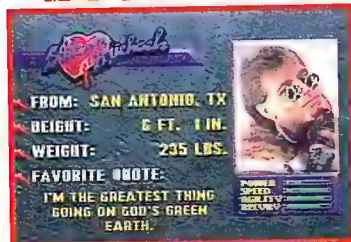


CONSEJO

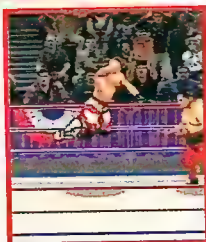


Los consejos permiten mejorar el control del juego.

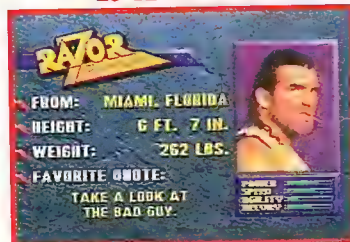
MICHAELS



Además de luchar, dedica parte de su tiempo al cultivo de Amapolas.



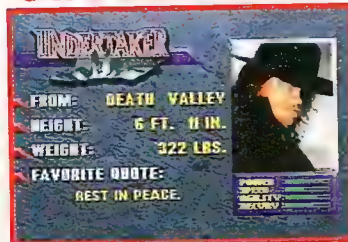
RAZOR



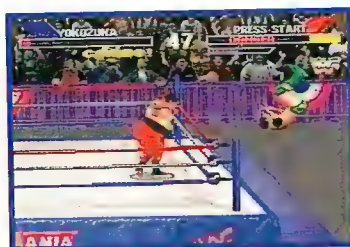
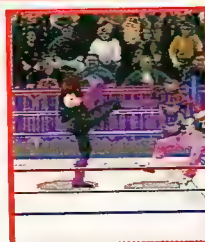
El terrible olor de su poblada axila aturde a todos sus rivales.



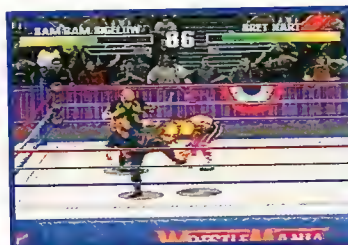
UNDERTAKER



Su enorme estatura hace del enterrador un temible rival para cualquiera.



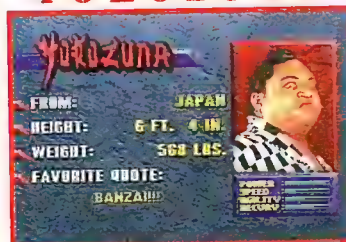
digitalizados de los luchadores. El tamaño de los mismos es superior al de los cartuchos de 16 bits, y las animaciones son aún más impresionantes. El número de personajes incluidos es de ocho, apareciendo desde clásicos como Undertaker, hasta algunas de las última incorporaciones como Bam Bam Bigelow. La gran variedad de llaves y golpes especiales llega a su máximo exponente con los



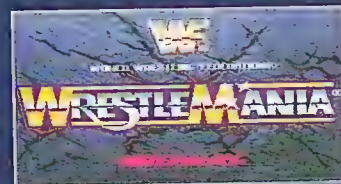
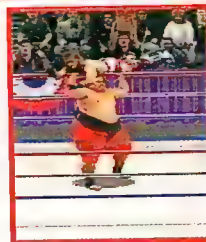
combos, que permiten desencadenar una auténtica avalancha de acción. Las mejoras gráficas también se dejan notar en la animación del público asistente a los combates, mientras que la calidad de los efectos de sonido se mantiene a un alto nivel. La inclusión de diferentes consejos de los programadores pone la guinda en un juego salvaje.

ITURRIOZ

YOKOZUNA



El hermano de The Punisher es uno de los mejores.



ACCLAIM
SCULPTURED SOFTWARE
MEGAS • CD-ROM
JUGADORES • 1-2
VIDAS • 1
COMPETICIONES • 15
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

La animación de los luchadores es soberbia. La gran variedad de movimientos y golpes especiales es muy destacable.

90

MUSICA

Las melodías se adaptan perfectamente a la naturaleza del juego, aunque pasan desapercibidas cuando juegas.

84

SONIDO FX

Los sonidos incluidos reflejan hasta los detalles más insignificantes. La narración de los combates anima el juego.

88

JUGABILIDAD

Los combos de hasta 21 golpes son una auténtica pasada. Variedad de opciones muy limitada. Entretenimiento seguro.

90

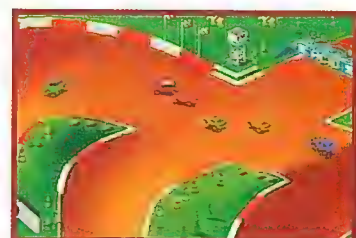
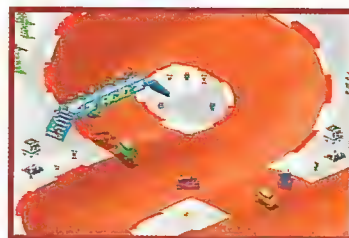
GLO BAL

89

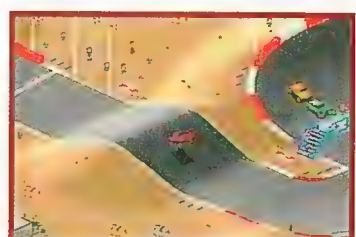
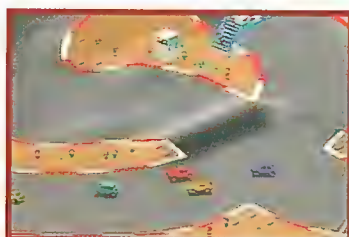
Acclaim y Sculptured Software han logrado reflejar fielmente la recreativa de Midway. La escasa dificultad se compensa con unos buenos gráficos, realistas efectos de sonido y tremenda jugabilidad.

Los que amen este deporte especial disfrutarán de lo lindo. Si no te gusta el wrestling no sabrás por donde cogerlo.

SUPER SKIDMARKS

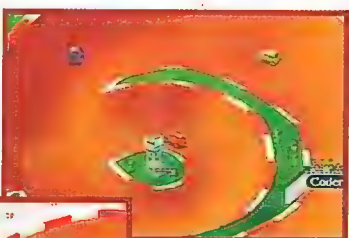
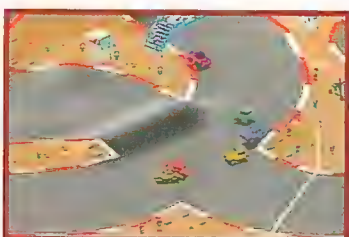


Con apenas una decena de juegos para Mega Drive, la compañía británica Codemasters ha logrado forjarse un enorme prestigio tanto a nivel de la crítica y como entre los usuarios.



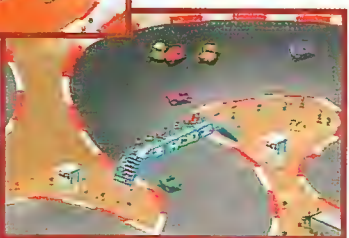
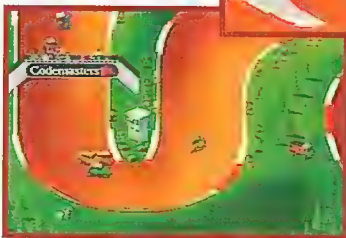
ENCIENDE MI PASION

La saga MICROMACHINES (1,2 y 3), PSYCHO PINBALL, el fantástico DIZZY, las dos versiones de PETE SAMPRAS, la aventura COSMIC SPACEHEAD y, en menor medida, el juego de inteligencia MAN OVERBOARD!, ocupan uno de los lugares más honrosos de nuestro catálogo personal. Como todo aquello no podía ser un simple sueño, ahora vuelven a la carga con **SUPER SKIDMARKS** una conversión del juego de coches que causó furor entre los aficionados de *Amiga* y que se mantuvo durante varios meses en los primeros puestos de las listas británicas. La versión de *Mega Drive* es una réplica bastante fiel en la que sólo echaremos en falta algunos pequeños detalles como las huellas de los neumáticos o la ausencia de algunos vehículos. Si dejamos a un lado



Con varios jugadores simultáneos es una gozada.

El diseño de los circuitos recuerda al *SUP. OFF ROAD*.



esas diferencias nos encontraremos con un juego tan divertido y emocionante como MICRO-MACHINES aunque con una concepción bastante distinta. Aquí, la perspectiva de los circuitos es isométrica, los coches tienen 3D y los recorridos son muy similares a los de *OFF ROAD*, es decir, cerrados con cruces, muchos desniveles y constantes virajes. Los vehículos participantes en las pruebas son siempre seis y, dependiendo del modo de juego, podremos elegir entre cuatro modelos diferentes. Además de estos cuatro coches iniciales, tendremos la oportunidad de acceder a dos más (un bólido y otro con cuerpo de vaca) por medio de códigos.

La mecánica del modo campeonato resulta bastante simple. Debemos quedar el primero en la clasificación de los cuatro grandes premios para obtener

MEGA DRIVE

a fondo

CONDUCCION

VEHICULOS OCULTOS

FORMULA 1

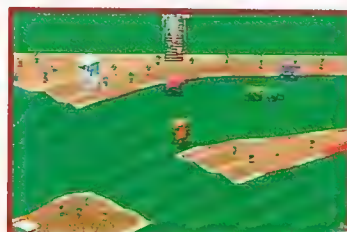


Además de los cuatro coches iniciales, **SUPER SKIDMARKS** para *Mega Drive* cuenta con otros dos vehículos más. Para acceder a ellos tendréis que utilizar unos nombres secretos o unos *passwords*. En la sección de trucos de este número o del siguiente podréis obtenerlos.

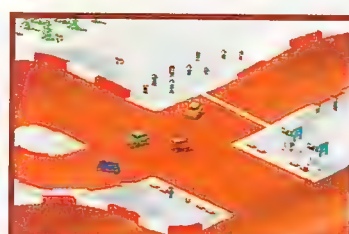
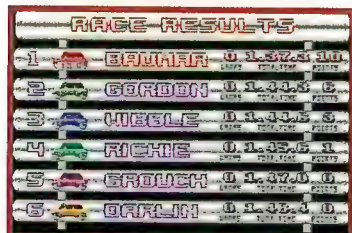
MENU PRINCIPAL



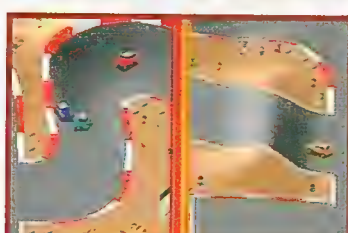
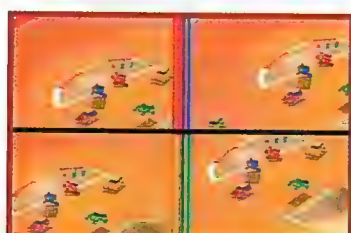
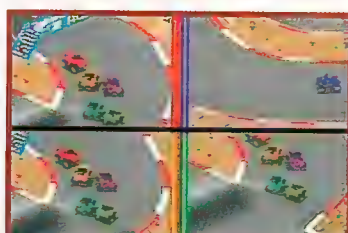
VACAS



RESULTADOS



MULTIPLAYER



la clave de acceso al circuito profesional. Cada premio consta de seis pruebas y sólo tendremos tres oportunidades para superar cada una de ellas. Aunque estas cifras puedan resultar un tanto pobres y cosa de unos pocos días, con **SUPER SKIDMARKS** ocurre algo parecido a lo que todos conocemos de **MICROMACHINES**: con varios jugadores simultáneos es un juego eterno. Cuatro jugadores contra la máquina o un «macroversus» todos contra todos, son de lo más apasionante que uno pueda encontrar en *Mega Drive*.

DE LUCAR



CODEMASTERS

CODEMASTERS

MEGAS • 16

JUGADORES • 16

VIDAS • 4

ESCENARIOS • 4

CONTINUACIONES • NO

PASSWORDS • SI

GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

No tiene la calidad de la versión original de Amiga, pero son geniales. Excelente colorido y detalles brillantes por doquier.

91

MUSICA

Una única melodía muy similar a las ya presentes en **MICROMACHINES**. Esto está presente en el menú principal.

89

SONIDO FX

El sonido del motor y los choques está bastante logrado. No molesta lo más mínimo por muchas vueltas que juguemos.

90

JUGABILIDAD

Aunque cueste un poco pillarte el truco al control, acaba por ser muy manejable. Con varios jugadores una vez más mucho.

93

GLO BAL

93

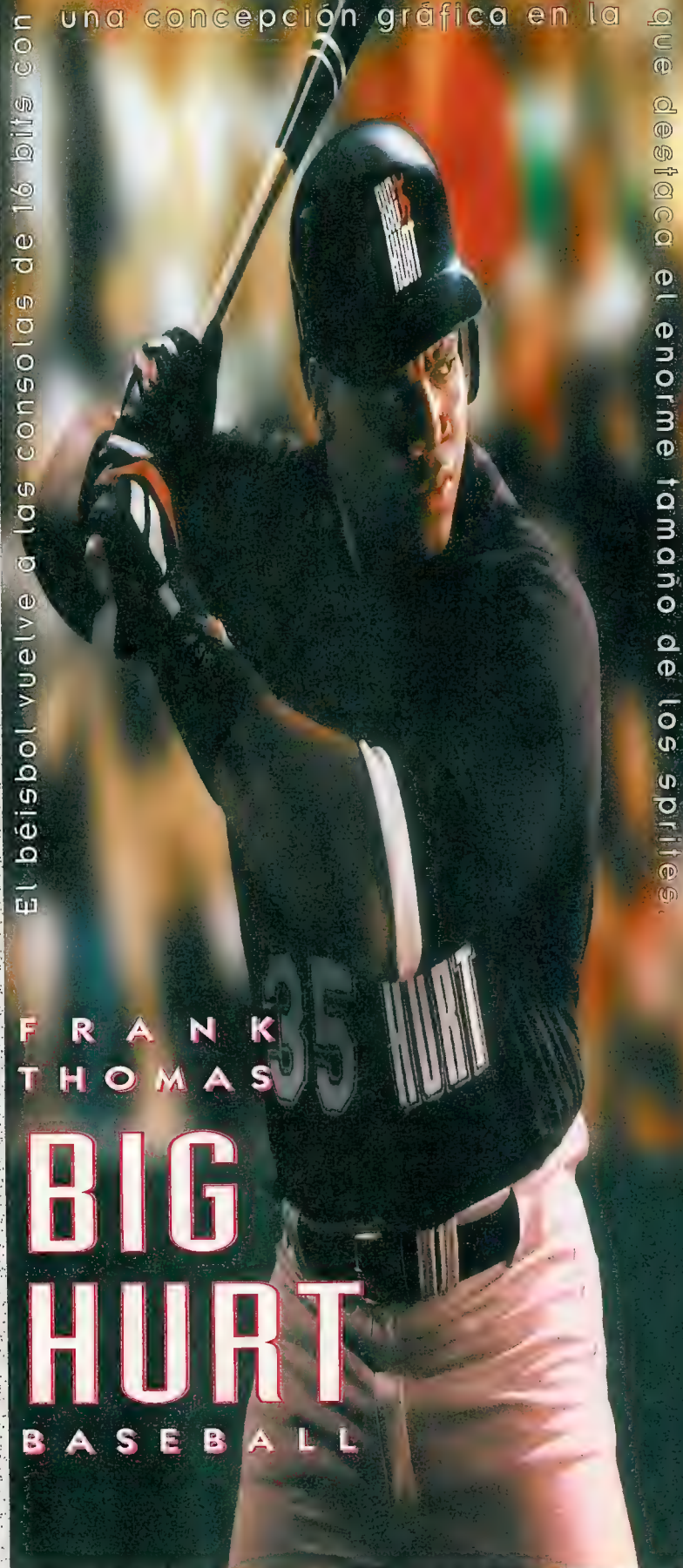
El juego es bastante divertido. Un programa de juego para pasarlo bien con los amigos. **SUPER SKIDMARKS** es lo mejor para jugar a la máquina.

El modo para varios jugadores es muy bueno.

Que se hayan eliminado los niveles de los neumáticos.

GOLPES SIN HEMATOMAS

una concepción gráfica en la que destaca el enorme tamaño de los sprites



FRANK THOMAS

BIG HURT
BASEBALL



No son muchos los programas sobre béisbol que los distribuidores han decidido lanzar en nuestro país. El interés creciente que Acclaim está poniendo en las diferentes disciplinas deportivas ha sido el detonante de este lanzamiento entorno al béisbol. Además, está previsto que vea la luz en las versiones para Game Gear, Game Boy, Mega Drive 32X, Sega Saturn, Play Station y PC. Para lograr un importante tirón publicitario han utilizado el nombre de



Frank Thomas, una de las grandes estrellas de este deporte. Los movimientos de este jugador han sido reprodu-

cidos, después de largas sesiones en los estudios de Acclaim, de forma que se recoge fielmente su celebre «swing». Desde el punto de vista gráfico, lo más destacado es el impresionante tamaño de los bateadores, superior a cualquiera de los vistos hasta estos momentos, incluidos los de BASEBALL STARS 2 de Neo Geo. Una vez realizados los golpes, la perspectiva varía ofreciendo una mayor visión del campo, como suele ser habitual en la mayoría de los simuladores del género. El control de los jugadores tampoco ofrece grandes variedades

con el sistema habitual, utilizando también la clásica renovación de jugadores y equipos. Hay que señalar la inclu-

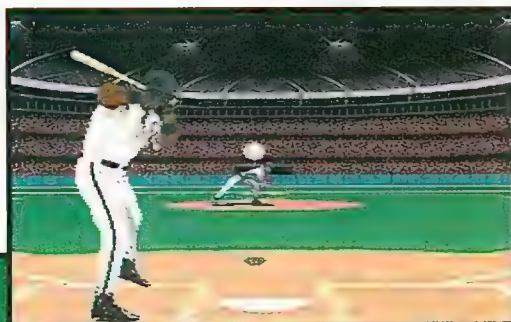


MEGA DRIVE SNES

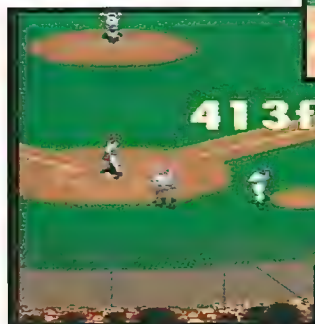
a fondo

● DEPORTIVO ●

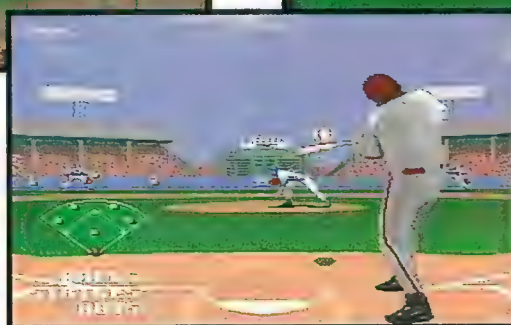
Desde el punto de vista gráfico, hay que destacar el enorme tamaño y la magnífica animación de los bateadores.



El duo Acclaim-Iguana ha logrado programar uno de los mejores simuladores de béisbol para las consolas de 16 bits.



La modalidad de partidos históricos permite revivir los grandes acontecimientos de la competición americana.



Los efectos de sonido incluidos en estas versiones son bastante buenos, destacando sobre todo el incansable comentarista.

ESTADIOS



La inclusión de 28 estadios diferentes, algunos de ellos cubiertos, proporciona una gran variedad de escenarios.

ESTRATEGIA



Es posible determinar la colocación de los jugadores cuando el equipo contrario se encuentra en disposición de batear.



sión de una opción que permite disputar partidos históricos. La temporada regular, los play-offs, y una competición en busca de home runs constituyen, junto a 28 estadios diferentes, las principales modalidades que ofrece este título.

MARCADOR



La jugabilidad, un editor de equipos y unos completos efectos de sonido hacen el resto para lograr un completo cartucho ideal para los aficionados y neófitos.

ITURRIOZ



ACCLAIM
IGUANA
MEGAS • 24
JUGADORES • 112
VIDAS • 1
COMPETICIONES • 1
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • SI

GRAFICOS

El tamaño de los jugadores es el mayor en su género. Desde el punto de vista de la animación, el juego de la pista es bastante bueno.

90

MUSICA

Melodías adecuadas a esta disciplina que rodea lo presente, alon o nuevo. Si bien en el momento en este género.

85

SONIDO FX

Los efectos sonoros durante los partidos son magníficos. Destacan los recordatorios y los sonidos de juego.

88

JUGABILIDAD

El control de los jugadores y la modalidad de partidos históricos. Existe un modo rápido que permite reducir la duración.

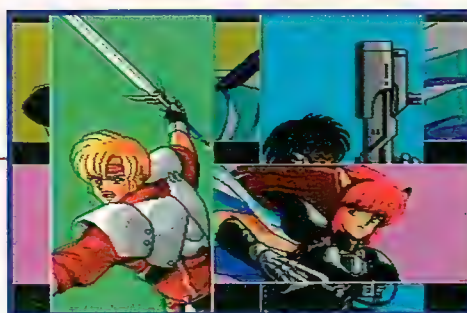
86

GLO BAL

89

La inclusión de los jugadores en este juego de los mejores mundos del béisbol, con una presentación de gráficos muy característica y una jugabilidad excelente.

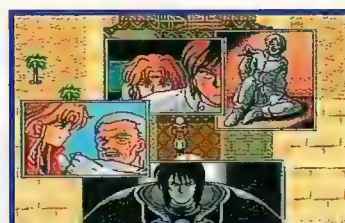
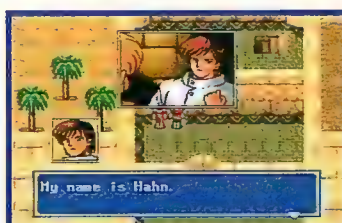
Probablemente uno de los mejores simuladores de la historia. Este deporte no cuenta con muchos aficionados en España.



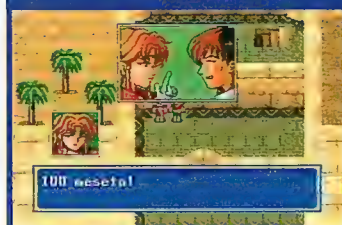
ESTRELLA ERRANTE

LA SAGA PHANTASY STAR ES LA MAS FAMOSA QUE EXISTE EN MEGA DRIVE. A PESAR DE ESTO, NUNCA APARECIO NINGUN CARTUCHO EN NUESTRO PAIS CON EL APOYO NECESARIO. EL ULTIMO CAPITULO DE LA SAGA PARECE ROMPER ESTA LINEA.

En el año 1988, aparecía en nuestro país el primer cartucho de una saga que iba a resultar legendaria entre los aficionados a los RPG puros. El nombre de este juego era PHANTASY STAR. Este cartucho estaba dotado de unos gráficos y jugabilidad sorprendentes. Para que os hagáis una idea, su programador alcanzaría la fama años después gracias a cierto puercoespín azul. El éxito de este juego fuera de nuestras fronteras fue tal que con el debut de *Mega Drive* llegó su continuación en 16 bits. Esta sería la última ocasión en que la saga



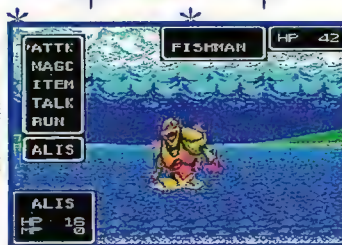
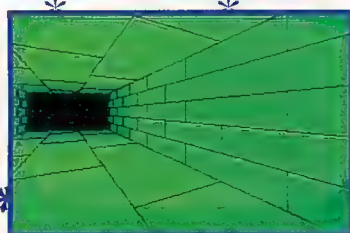
ESCENAS



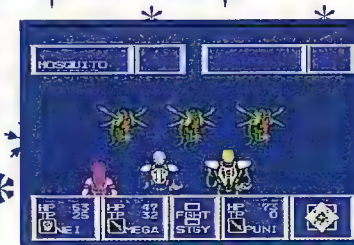
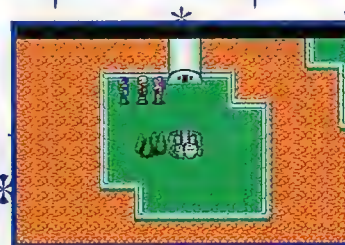
LA CALIDAD GRAFICA DE ESTE JUEGO SUPERA LO VISTO EN LAS ANTERIORES ENTREGAS.

hacía acto de presencia en nuestro país. Un año y medio más tarde que en el resto del mundo aparece por fin en nuestro país la cuarta y última parte de tan celebrada saga. **PHANTASY STAR IV** es uno de los RPG's más completos que hemos podido observar en los últimos tiempos. El argumento de este juego nos sitúa en una brecha temporal entre la segunda y la tercera parte, descubriendo así el inicio de todos los acontecimientos que se narran en **PHANTASY STAR III**. Los modos de combate se han mejorado notablemente, volviendo a la vistosidad de la primera parte. Además del repertorio de

PHANTASY STAR 1



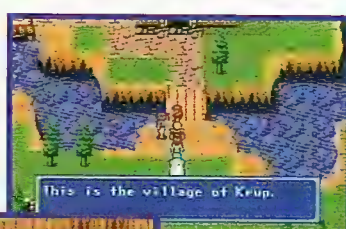
PHANTASY STAR 2



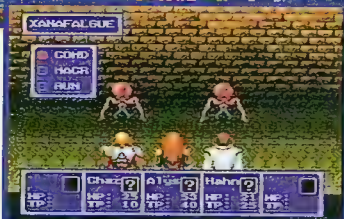
MEGA DRIVE

a fondo

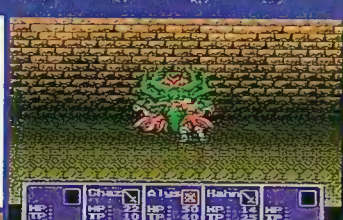
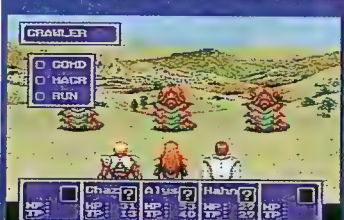
RPG



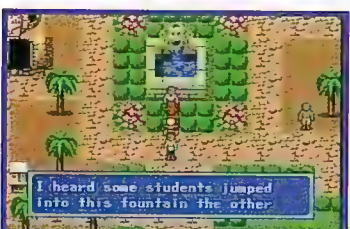
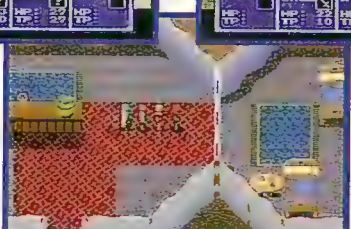
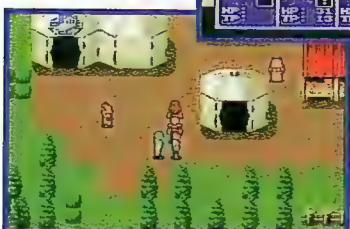
La saga PHANTASY STAR debutó en 1988 en Master System. Le seguirían dos partes más en Mega Drive, de las cuales sólo la segunda aparecería oficialmente



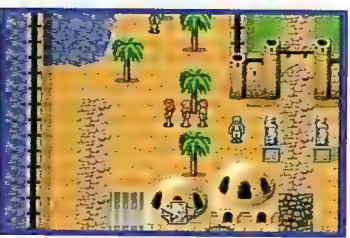
COMBATES



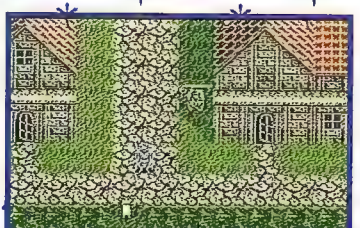
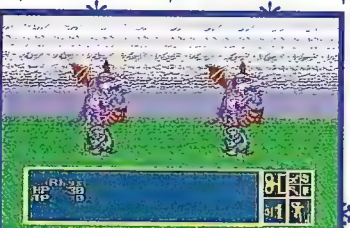
en nuestro país. La tercera parte obtuvo importantes premios en EEUU, entre ellos el de mejor banda sonora y mejor final, ya que tenía tres distintos.



magias habituales en estos juegos, contaremos con una utilísima opción de macros. Dicha opción nos permitirá definir en que orden queremos que nuestros personajes realicen los ataques, y qué armas deben utilizar para ellos. Así nuestros personajes seguirán nuestra estrategia con sólo pulsar un botón. El juego cuenta con la friolera de 24 megas, lo que nos asegura días y días de sana diversión. En cuanto al aspecto gráfico, estamos seguros de afirmar



PHANTASY STAR 3



que gráficamente es el mejor de la saga, con un gran colorido y detalle. Las músicas cumplen con el estándar de los RPG, es decir, muchas y muy buenas. En resumen, PHANTASY STAR IV es una magna producción que no deben dejar pasar los amantes del género, y cuya única pega es que no vaya a aparecer en castellano.

THE PUNISHER



SEGA
SEGA
MEGAS • 24
JUGADORES • 1
VIDAS •
PAGES •
CONTINUACIONES • NO
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • SI

GRAFICOS	
El colorido y detalle de los gráficos es muy superior a sus antecesoras. Además, los combates son muy vistosos.	89

MUSICA	87
A la altura de cualquier buen juego de rol, que se precie, las melodías son variadas, pegadizas y bien ejecutadas.	

SONIDO FX	
Aunque la variedad de sonidos es bastante destacable, se nota en todo momento la digitalización de sonido o de voz.	

JUGABILIDAD	92
Los amantes de estos juegos disfrutarán como en otros gracias a su sencillez de manejo y gran número de hechizos.	

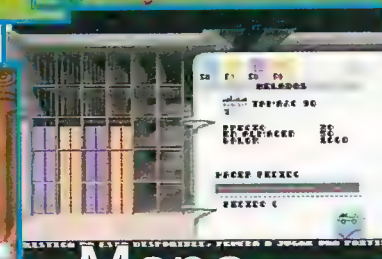
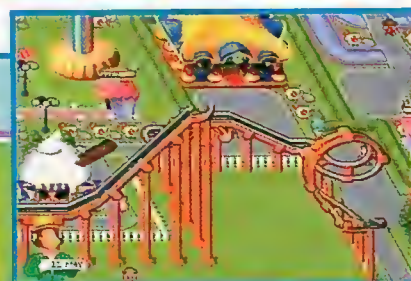
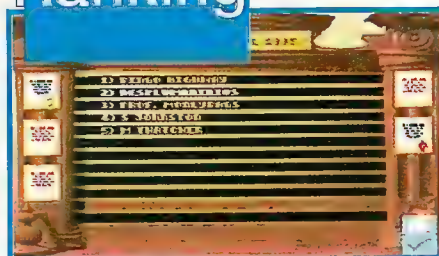
GLO	BAL
90	
Aunque un poco tarde, el tiempo de espera ha valido la pena. Llegar a PHANTASY STAR IV es una gran experiencia, ya que el juego es el mejor de su especie.	

Sus múltiples detalles hacen de PHANTASY STAR IV un juego imprescindible. Que sea imposible encontrar las otras partes en los comercios.

Aquello que tuvo éxito en PC, Mega Drive, SNES, 3DO o Amiga, está prácticamente obligado a encontrar un sitio en la nueva generación de consolas. THEME PARK no iba ser una excepción.

el Precio de la Diversión

Ranking



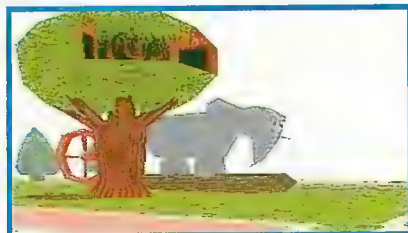
Mapa



Países



Toma Nueva



A estas alturas de la vida, muy pocos de vosotros seréis ajenos al significado de palabras como «SIM» o la propia «THEME». Pero como siempre hay alguien que llega con cierto retraso a las fiestas, no estará de más que digamos que ambos terminos hacen referencia a programas de simulación. **THEME PARK** es un juego de simulación en el que encarnaremos el papel de un empresario dedicado a la construcción, desarrollo y organización de grandes parques de atracciones. Dicha así la cosa, parece una labor de las más frías y sistemáticas, pero muy pronto comprobaréis que la administración de uno de estos centros requiere de toda nuestra atención, reflejos, habilidad y no poca picardía. Negociaciones con los sindicatos, abastecimiento de tiendas, creación de nuevas atracciones y comercios, política de precios y otros miles de detalles harán que todos tus sentidos estén clavados en la pantalla.

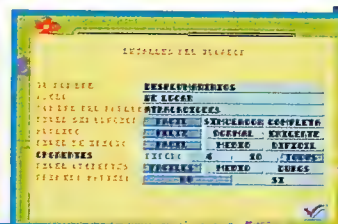
PLAYSTATION

a fondo

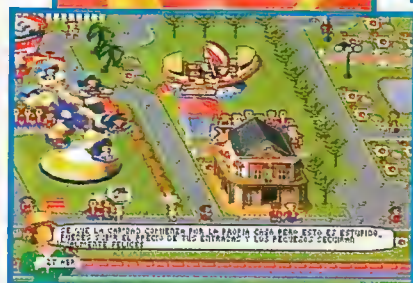
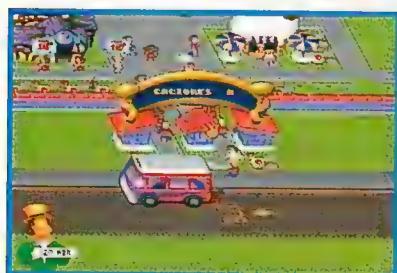
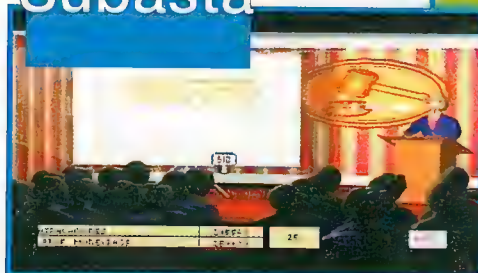


Negociaciones

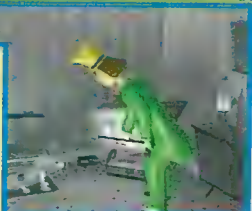
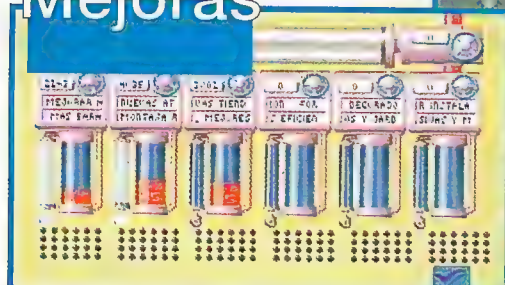
ESTRATEGIA



Subasta



Mejoras



En la versión para *PlayStation*, la principal innovación del programa la encontraremos en una curiosa opción para visitar el parque desde una perspectiva subjetiva similar a la de *DOOM*. Por lo demás, se mantienen todas las opciones y modos de juego que ya conocimos en las versiones mayores de *PC* o *3DO*. Todas esas variantes nos permitirán disfrutar durante bastante tiempo de un juego en el que sobrevivir resulta sencillo y triunfar cosa de elegidos. Tanto en el éxito como en el fracaso, nuestro entretenimiento está garantizado.

THEME PARK es un programa sin grandes alardes técnicos pero con unas cualidades de adicción sublimes.

DE LUCAR

BULLFROG
BULLFROG
MEGAS • CD ROM
JUGADORES • 1
VIDAS • 1
PAGES • 24 PAGES
CONTINUACIONES • NO
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • MEMORY CARD

GRAFICOS

Los programadores de Bullfrog han añadido un nuevo modo gráfico para recorrer el parque en perspectiva subjetiva.

88

MUSICA

Melodías festivas de ayer y hoy para amenizar las muchas jornadas que estaremos jugando día tras día.

85

SONIDO FX

Variopinto repertorio de voces y sonidos típicos de un parque. Algunos de ellos son bastante machacantes.

83

JUGABILIDAD

Jugabilidad magistral gracias a su amplio menú de opciones, variedad de elementos y enorme longevidad.

92

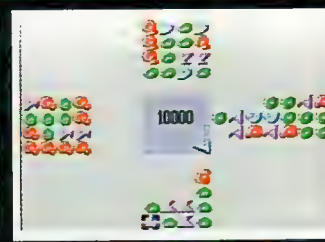
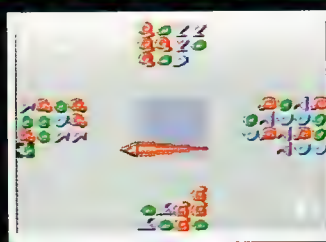
GLO BAL

La espedada versión en éxito a todas las para *PlayStation* versiones anteriores reproduce a la perfección lo divertido, con muchos los aspectos, horas de que convirtieron juego por delante.

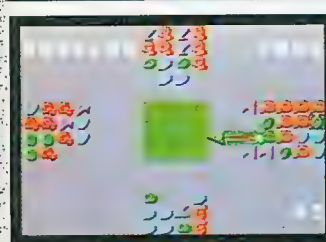
La capacidad de adicción durante días y días.
No recomendado para los carentes de paciencia.



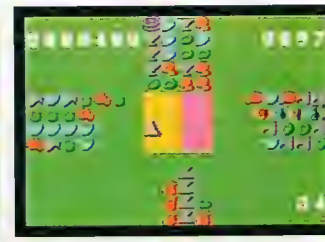
NIVEL
1



NIVEL
2



NIVEL
3



NIVEL
4

El género de los juegos de inteligencia o estrategia es uno de los que más pobre evolución ha presentado a lo largo de los años, a pesar de los numerosos intentos por ocupar un lugar de preferencia entre los clásicos. Después del incompara-

ZUPERIO

ble TETRIS del genial Pajitnov, hemos presenciado atónitos la sucesión de un sinnúmero de clónicos, que a pesar de que algunos presentaban una personalidad propia, jamás llegaron a superar al clásico juego

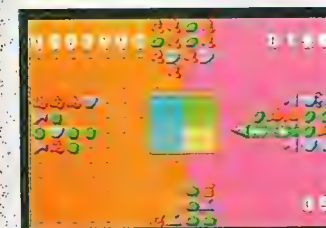
de fichas de toda la vida. ZOOP rompe con esa dinámica. Sin duda estamos ante el concepto de juego de inteligencia más original desde los tiempos del fulgurante éxito del puzzle ruso antes mentado. Su secreto, al igual que el del TETRIS, es la sencillez. Unos gráficos que parecen de *Spectrum* y un sonido de 8 bits bastan para dar forma a un juego de esos que hipnotizan, y que después de jugar con él sigues soñando en encontrar su solución. La mecánica del juego es, como todo lo suyo, increíblemente sencilla. Nosotros controlamos un pequeño triángulo situado en medio de un cuadrado.



NIVEL
5



NIVEL
6



NIVEL
7



NIVEL
8

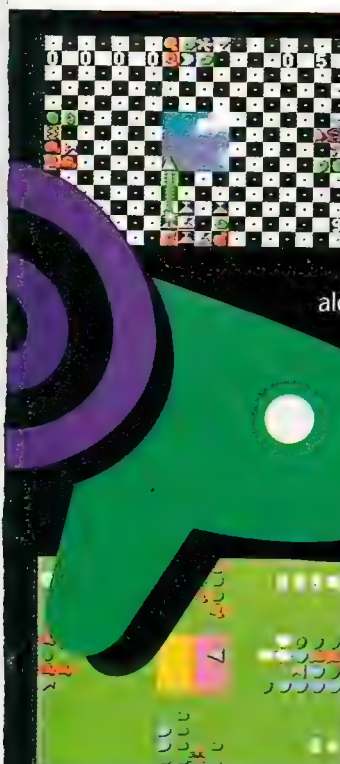
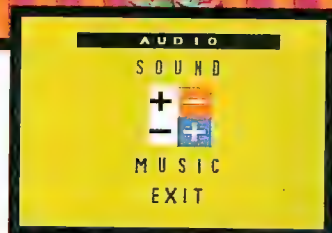
MEGA DRIVE-SNES

a fondo

INTELIGENCIA

LOS PRIMEROS NIVELES SERVIRÁN DE ENTRENAMIENTO PARA LOS QUE NOS VENDRÁN CON POSTERIORIDAD.

SEGUN VAYAMOS AVANZANDO APARECERÁN CADA VEZ MÁS ITEMS CON PARTICULARIDADES VARIAS.



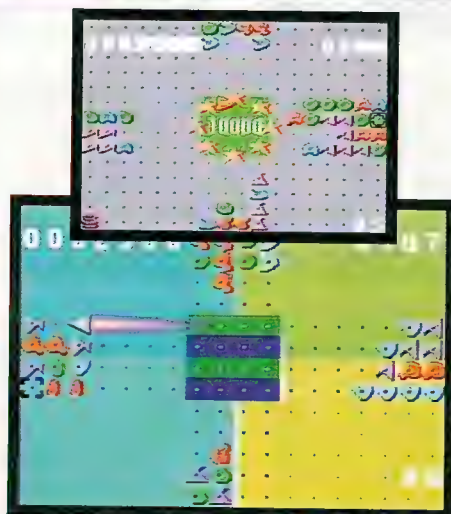
Podremos eliminar a las fichas que se vayan acercando que tengan el color de dicho triángulo. Si disparamos a otras que no son de dicho color, adoptaremos el de la ficha alcanzada. Al igual que en el TETRIS, el juego consiste en ir pasando niveles y, a su vez, sumando puntos. Ni que decir tiene que la dificultad es creciente, llegando a unos niveles en los que sólo los verdaderos expertos tendrán alguna posibilidad de éxito. La únicas variaciones del juego las aportan algunos *items* que surgi-

rán sin orden ni concierto entre las fichas que van apareciendo. La partida se acabará cuando alguna de estas fichas consiga llegar a los dominios del triángulo protagonista del juego. Por último, 9 fases para empezar, y 4 grados de dificultad conforman el escaso menú de opciones disponible. En resumen, ZOOPI tiene todos los papeles para convertirse en el nuevo TETRIS de los años 90, a pesar de lo descuidado de su realización técnica (podrían haber puesto algún fondo más vistoso con *scroll*, una *intro*, más musiquillas, diferentes modos de juego, una opción para dos jugadores simultáneos, etc...).

THE SCOPE

LOS FONDOS, SALVO LOS ÚLTIMOS NIVELES, SON PRÁCTICAMENTE IDENTICOS ENTRE SI. NO HAY CONCESIONES.

LOS ÚLTIMOS NIVELES SON TODO UN RETO A LOS REFLEJOS Y A LA INTELIGENCIA DE LOS JUGADORES MÁS ÁVEZADOS.



VRACOM NEW MEDIA
HOOKSTONE
MEGAS + 2
JUGADORES + 1
VIDAS + 1
FASES + 94
CONTINUACIONES + NO
PASSWORDS + NO
GRABAR PARTIDA + NO

GRÁFICOS

Simples y sin ninguna concesión a la calidad. Lo único que se puede decir es que podrían haberse tirado al traste y adoptar este gran juego.

65

MÚSICA

Escasas melodías, pero lo suficiente agradable como para no molestar. Además, algunas que todos alquilar.

85

SONIDO FX

Muy pocos y a veces estado repetitivo. A pesar de darse en distintos situaciones, los que hay son de buena calidad.

80

JUGABILIDAD

El único aspecto en el que un juego de este género debe dar la talla es en la jugabilidad. Aquí ZOOPI sorprende.

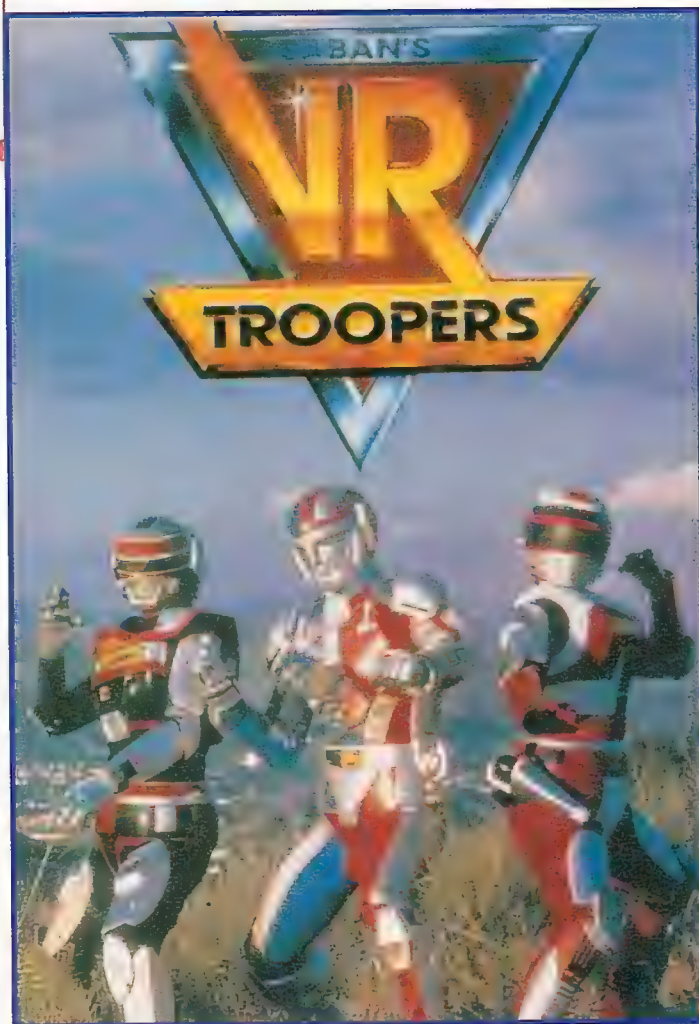
88

GLO BAL

87

ZOOPI es un juego de este género de inteligencia que nos trae en 16 bits que nos hacen vivir la mejor experiencia.

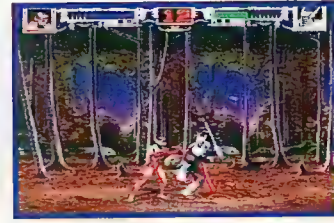
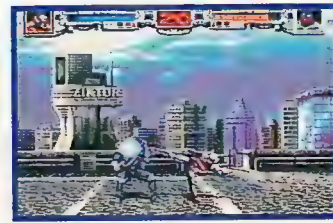
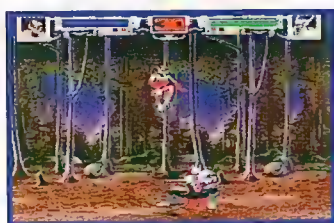
La sencillez jugabilidad que se le presta concentrando en ella al jugador que quiere jugar.



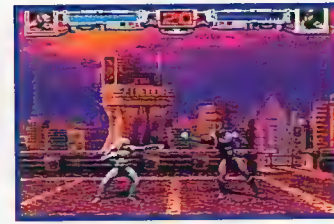
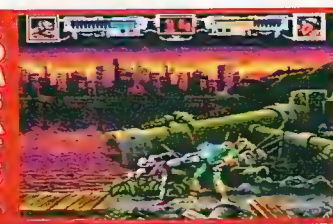
Es un hecho demostrado. Las series malas están de moda entre los chavales. Después del rotundo e inesperado éxito de los POWER RANGERS, llega VR TROOPERS, série mucho más cutre si cabe que su antecesora. Como era de esperar, el videojuego está servido.



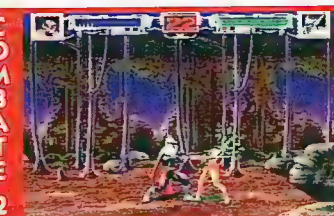
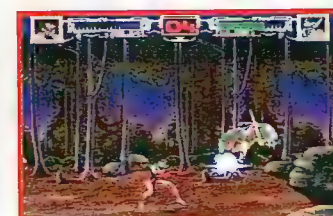
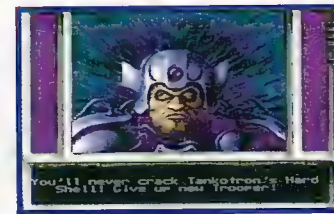
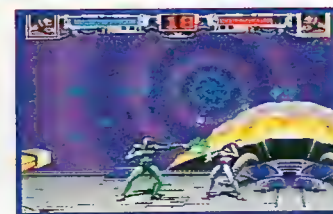
CORAZON DE MAQUINA



Por suerte, la calidad de las series no es la misma que la de sus versiones en videojuego. Esto, si recordáis, ya ocurría en **POWER RANGERS**, y vuelve a darse esta situación en el juego que nos ocupa. **VR TROOPERS** es un *beat 'em up* diez veces mejor que la série que le da nombre. La calidad en este título es bastante destacable en muchos aspectos y sobre todo en los gráficos, realizados con mucho colorido y buen gusto. Cada uno de los escenarios cuenta con gran número de detalles, que engloban desde los típicos objetos decorativos hasta impresionantes planos de *scroll* y



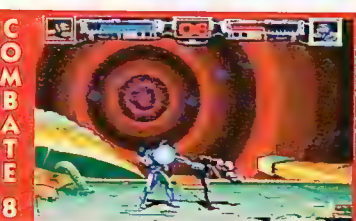
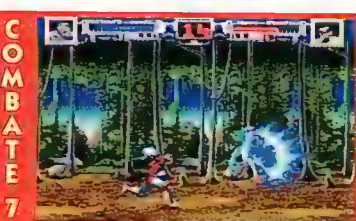
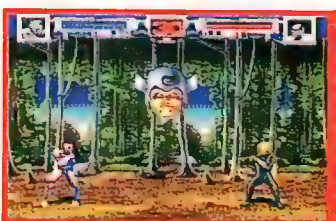
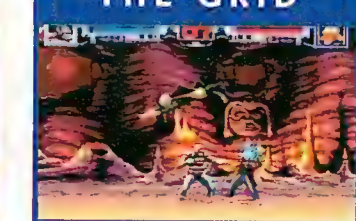
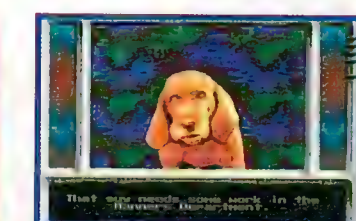
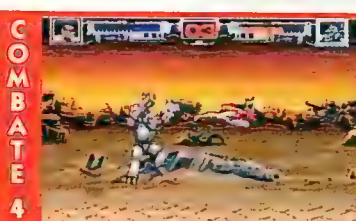
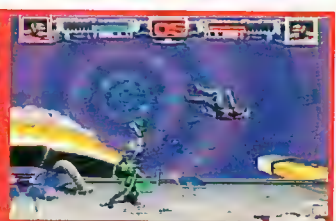
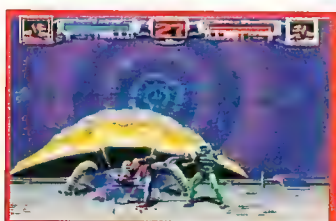
suelos tridimensionales. Los *sprites*, a pesar de ser demasiado pequeños para un juego de lucha, están animados con gran suavidad y fluidez. Quizá estos personajes y sus magias no sean demasiado carismáticos, pero debemos tener en cuenta que están basados en los personajes de la pequeña pantalla. Las opciones suelen ser las habituales en este tipo de juegos, y por ello tendremos la oportunidad de



MEGA DRIVE

a fondo

BEAT 'EM UP



elegir entre los modos de historia, modo *versus* para dos jugadores o modo *battle* para uno. El sonido cumple con su cometido bastante bien, con unas digitalizaciones de voz que, sin ser nada del otro jueves, evocan perfectamente el espíritu de la serie. Las músicas están extraídas de televisión casi todas, y son bastante similares entre sí. Pero seguramente la mejor baza de este cartucho, junto con los gráficos, es la sencillez con que se ejecutan todas y cada una de las magias, ya que por una vez las podrán ejecutar hasta los pequeños de la casa con sólo pulsar un botón. Estamos ante un cartucho bastante recomendable para todos.

THE PUNISHER



SEGA
SYNTH DEVELOPMENTS
MEGAS • 16
JUGADORES • 1-2
VIDAS • 1
LUCHADORES • 1
CONTINUACIONES • 5
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO

GRÁFICOS

Colores elegidos y nuevas animaciones en todos los sprites. Los personajes son demasiado pequeños.

87

MÚSICA

Variedad de melodías para cada escenario inspiradas en la serie. Los instrumentos utilizados no son demasiado brillantes.

80

SONIDO FX

Voces digitalizadas o regrabadas de la serie original. El resto de los efectos de sonido son bastante vulgares y malos.

84

JUGABILIDAD

Es muy fácil ejecutar todas las magias de los personajes. Jugando sólo se hace a la larga bastante aburrido.

86

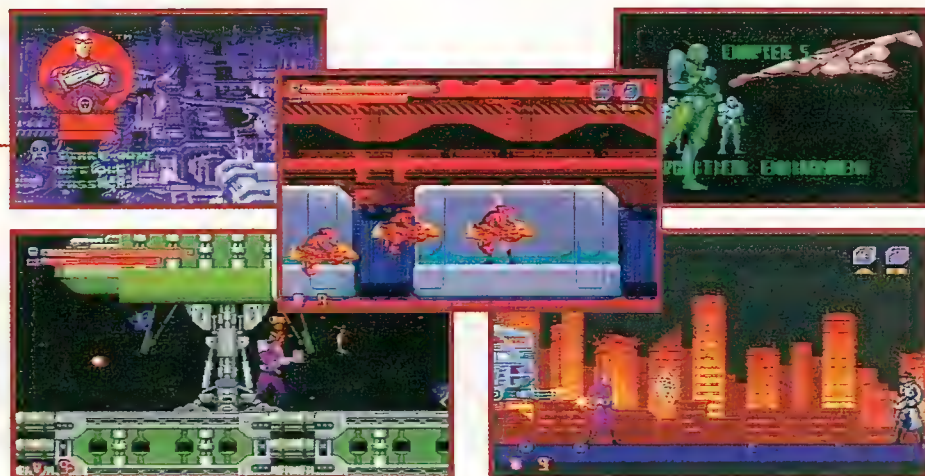
GLO BAL

86

Un juego con gráficos espectaculares y música de fondo espectacular. El juego es bastante divertido y los personajes son muy buenos. El juego es bastante aburrido y los personajes son muy malos.

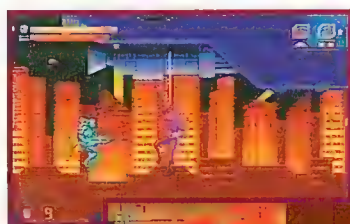
El juego que desarrolla el tema de los Power Rangers.

Se desarrolla todo el juego en un solo nivel.

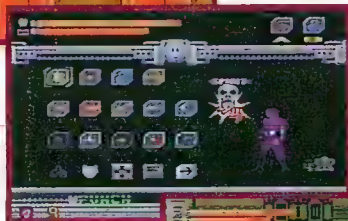


Viacom New Media realiza su debut en el género de las plataformas para Mega Drive, con un nuevo y excitante título, **PHANTOM 2040**. Con este cartucho, la conocida multinacional americana entra de lleno en este complicado sector de las consolas de 16 bits.

LA SOMBRA DEL FANTASMA

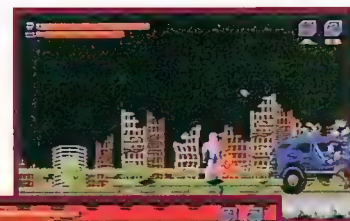


Los planos de scroll se mueven con una suavidad poco habitual.



de la ciudad en cuestión de segundos. La acción transcurre a lo largo de cinco localizaciones diferentes (la universidad, las calles, el almacén, la guarida, y el rascacielos), 7 capítulos, y más de 60 excitantes niveles repletos de plataformas. Cada nivel está lleno de enemigos y de un montón de compuertas secretas que, una vez abiertas, te dan acceso

a otros subniveles hasta llegar al temido enemigo final. Este te dará pistas de como continuar el desarrollo de la acción. **PHANTOM 2040** posee unos gráficos y animaciones muy peculiares. Los *sprites* son algo pequeños, y el número de enemigos escasea en ciertos niveles, seguramente para darle más velocidad a la propia acción, y que no se ra-



La variedad de escenarios es uno de los atractivos de este cartucho.



Este juego, basado en el popular personaje de ficción cuya serie de dibujos apareció en **Canal +**, tiene el principal atractivo de seleccionar 20 distintas posibilidades de finalización, según las preferencias de cada jugador. Todo comienza desde el cuartel general de **PHANTOM**, desde donde se puede dirigir a cualquier punto



Una de las dificultades son la gran cantidad de enemigos a batir.



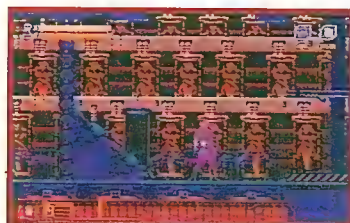
La gran cantidad de plataformas conforman un verdadero laberinto.

lentece. Posee varios planos de *scroll* que se mueven con gran suavidad, aunque a costa de omitir detalles que habrían dado más calidad a este cartucho. Las músicas son las típicas que pueden proporcionar la consola **Mega Drive**, melodías rítmicas acompañadas de sonidos agudos y chicharrescos que atormentan los tímpanos del ju-

MEGA DRIVE

a fondo

PLATAFORMAS



CHAPTER 1



CHAPTER 2



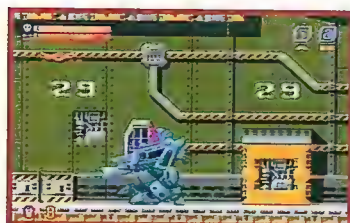
CHAPTER 3



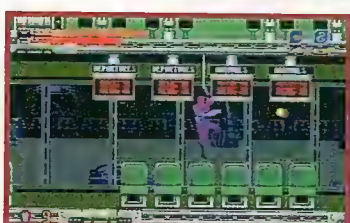
CHAPTER 4



CHAPTER 5



CHAPTER 6



CHAPTER 7



gador. Los efectos de sonido de las armas, detonaciones, etc. son bastante buenos, y le dan un toque de clase a este título. Estamos seguros que, a pesar de la inexperiencia, **Viacom New Media** nos sorprenderá en el futuro con títulos que superen en calidad a este cartucho que, para ser el primero, no tiene nada que envidiar a otros títulos de otras compañías más experimentadas.

En general, este juego está condenado a ser otro de los muchos que llenan las, ya de por sí repletas, estanterías que ocupa el género de las plataformas, pero aún así os lo aconsejamos, ya que dentro de poco éstos escasearán ya que las nuevas tecnologías tienden más a simuladores hiperespectaculares en lugar de los plataformas de toda la vida.

ASIKITANGA



VIAKOM NEW MEDIA
THE HEARST ENTERTAINMENT
MEGAS • 16
JUGADORES • 1
VIDAS • 9
PASOS • 40
CONTINUACIONES • NO
PASSWORDS • SI
CAMBIAR PARTIDA • NO

GRÁFICOS

No es el más espectacular, aunque dentro de lo conocido en Mega Drive, pero sorprende de la suavidad de todos sus scrolls.

79

MÚSICA

Son las típicas melodías melancólicas de algunos juegos de Mega Drive, pero a pesar de ello, son muy micosis y peddizos.

79

SONIDO FX

Los efectos de sonido son lo suficientemente buenos como para decir que son de calidad a este juego.

80

JUGABILIDAD

La gran dificultad de los niveles, y la excelente idea de los 20 finales, son los puntos fuertes de este juego.

82

GLO BAL

81

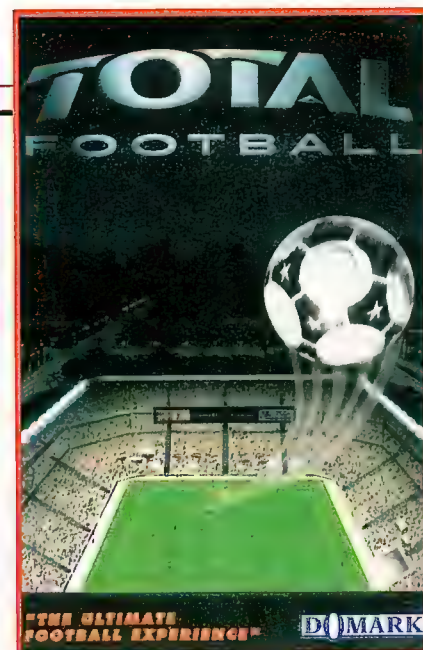
Se trata de un juego de plataformas que, a pesar de ser un título original, no es una gran recomendación para tomar las decisiones a la hora de jugar a esta consola.

La originalidad de los finales, y la suavidad de los planos de scroll.

Se trata de un juego que nos ofrece retos para poder disfrutar.

EL UNICO ASPIRANTE

Los aficionados al deporte rey en Mega Drive tienen, a partir de este momento, un nuevo aliciente para demostrar sus habilidades balompédicas. Se llama TOTAL FOOTBALL y es de lo mejor que ha hecho Domark desde su fundación.



Entre la larga tradición de simuladores futbolísticos que atesora *Mega Drive* sólo unos pocos han alcanzado cotas aceptables de jugabilidad. Con la llegada de **TOTAL FOOTBALL** esa escueta oferta cuenta desde este momento con otro título de interés. En el apartado gráfico, **TOTAL FOOTBALL** muestra un cuidado y espectacular diseño con una impecable animación de los jugadores, perspectiva de juego clara, dimensiones correctas en el campo y excelentes movimientos, tanto de pantalla como de balón. Sencillo en el



La táctica es el único elemento estratégico.



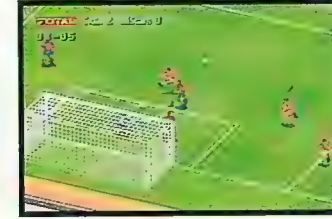
Uno de los cuatro modos de juego presentes.



Aunque no están mal, son demasiado escasas.



Las penas máximas no son sencillas de convertir.



MEGA DRIVE

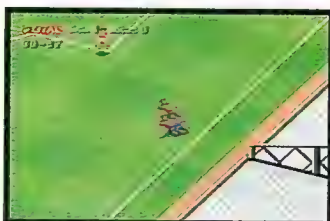
a fondo

DEPORTIVO

C E L E B R A C I O N



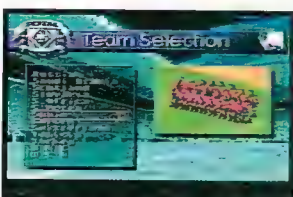
LA CELEBRACION DEL GOL HA SIDO, HASTA HOY, UNO DE LOS ASPECTOS PEOR REFLEJADOS EN MEGA DRIVE. EN TOTAL



FOOTBALL TENDREMOS LA PRIMERA OPORTUNIDAD DE ELEGIR LA FORMA DE FESTEJARLO, BAILE DE BEBETO INCLUIDO.

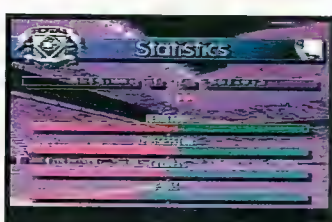
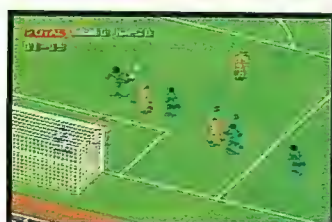


manejo, con una buena respuesta a los controles y una velocidad muy apropiada, resulta casi tan trepidante y divertido como SENSIBLE SOCCER. Efectos, vaselinas, tacóns, chilenas y potentes cabezazos se ejecutan fácilmente con la simple utilización de uno ó dos botones del pad. TOTAL FOOTBALL tiene algunas lagunas que le alejan de la posibilidad de ser un juego realmente extraordinario. La casi total ausen-



cia de elementos de estrategia (sólo podremos elegir la táctica y al comienzo de cada periodo), la imposibilidad de realizar cambios, no grabar partida y, sobre todo, no tener varios niveles de dificultad, deben considerarse como errores de bastante importancia e impiden que le consideremos como uno de los dos mejores programas en el género, a pesar de su innegable calidad.

DE LUCAR



ACELERAR	
DIAMANTE	
MECAS + 15	
JUGADORES + 10	
VIDAS +	
TURNOS + 1	
CONTINUACIONES + NO	
PASSWORDS + NO	
GRABAR PARTIDA + NO	

GRAFICOS

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

92

MUSICA

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

89

SONIDO FX

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

90

JUGABILIDAD

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

90

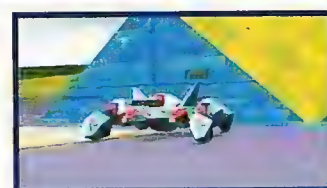
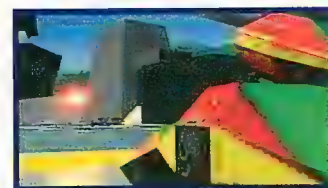
GLO BAL

90

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

El juego incluye animación en los jugadores, las animaciones de los jugadores de fútbol, el juego en una perspectiva plana.

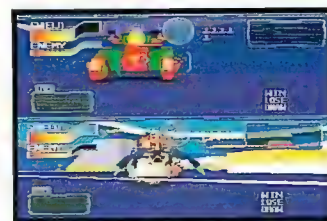
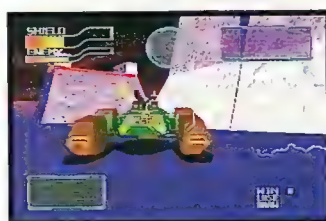
CYBERSLED



CARROS DE FUEGO

Namco no está dispuesta a dar un minuto de respiro a los usuarios europeos de *PlayStation*, y mientras estos siguen bajos los efectos del shock *RIDGE RACER/AIR COMBAT*, vuelve a bombardear sus mentes con una nueva conversión de los salones recreativos.

A medio camino entre el clásico juego de los tanques de *Atari 2600* y *BATTLE-ZONE*, *CYBERSLED* nos propone el duelo directo entre dos carros de combate en un escenario cerrado, con las únicas ayudas de un limitado número de misiles y una ametralladora. El objetivo es simple: acabar como sea con el contrario usando para ello los reflejos, la estrategia o simplemente la fuerza bruta. De-



pendiendo del carro elegido, la velocidad del vehículo y su capacidad de combate varía, lo que añade aún mas emoción al combate. Conscientes de que este tipo de juegos ganan bastante más con el enfrentamiento entre dos jugadores, Namco no ha olvidado incluir esta modalidad de juego, dividiendo la pantalla por medio del *Split Screen*. Por desgracia, este modo de juego conlleva la desaparición de las texturas, una mayor brusquedad en los movimientos de los polígonos y sólo se permite

CON O SIN TEXTURAS

Al igual que hiciera con *STARBLADE*, Namco ha incluido en *CYBERSLED* dos modos diferentes de concebir los gráficos del juego. *Original Mode* permite jugar tal y como lo haríamos en la recreativa original, con naves compuestas de polígonos pelados y planos. En *Real Mode*, en cambio, se han añadido texturas a los vehículos.

REAL MODE



ORIGINAL MODE

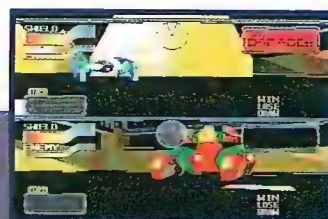


PLAYSTATION

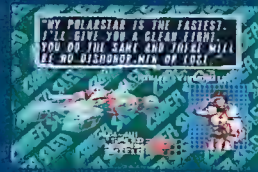
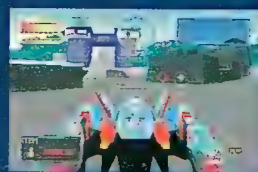
a fondo



ARCADE



A lo largo del recinto podremos encontrar distintos iconos que nos proporcionarán armas y depósitos de energía extra.



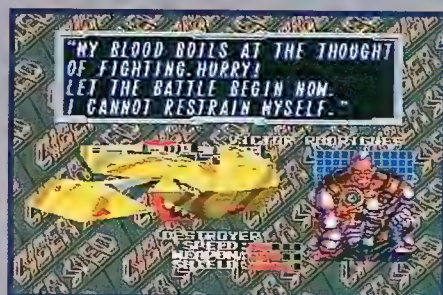
una tipo de vista. Casi nada. A pesar de que al principio su mecánica resulta algo confusa y monótona, **CYBERSLED** no es un mal juego. El problema es que ha transcurrido demasiado tiempo desde su aparición en Japón hasta su llegada a Europa. Si hace un año

ya quedaba obsoleto, imaginad ahora con títulos como **TEKKEN**, **WIPEOUT** o **DESTRUCTION DERBY** en la calle. Además, **Psygnosis** está a punto de lanzar al mercado **ASSAULT RIGS**, que ofrece la misma mecánica de juego y una mejor factura técnica,

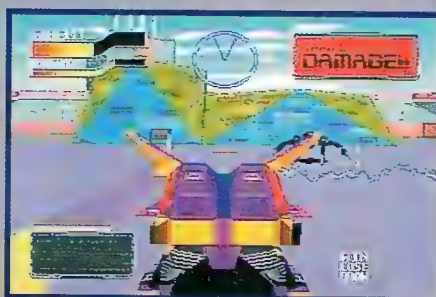
más enemigos, y un mapeado inmenso. **CYBERSLED** puede hacer gracia a los contados fans de la máquina, pero no esta a la altura de lo que se espera en un título de **PlayStation**.

NEMESIS

COMO CONSEGUIR CINCO NUEVOS VEHICULOS



Mediante este ingenioso truco es posible acceder a cinco nuevos carros de combates, propiedad de los jefazos finales de **CYBERSLED**. Para acceder a ellos tan sólo debéis introducir en la pantalla de presentación la secuencia de movimientos que aquí os mostramos. Ahora tan sólo hay que ir a la pantalla de selección de vehículos y un mensaje nos alertará del éxito del truco.



NAMCO
NAMCO
MEGAS • CD ROM
JUGADORES • 1 2
VIDAS • 1
FASES • 15
CONTINUACIONES • 0
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • MEMORY CARD

GRAFICOS

Bastante superiores a los de la recreativa original gracias a la acertada e imprescindible utilización de las texturas.

80

MUSICA

La música de la intro es realmente fantástica. Por desgracia, el resto de las melodías no están a la misma altura.

80

SONIDO FX

Los chips de sonido de PlayStation pueden producir mejores cosas que este batiburrillo de disparos láser de tres al cuatro.

78

JUGABILIDAD

A pesar de poseer un entorno gráfico bastante pobre, el modo de dos jugadores es, sin duda alguna, lo mejorcito del juego.

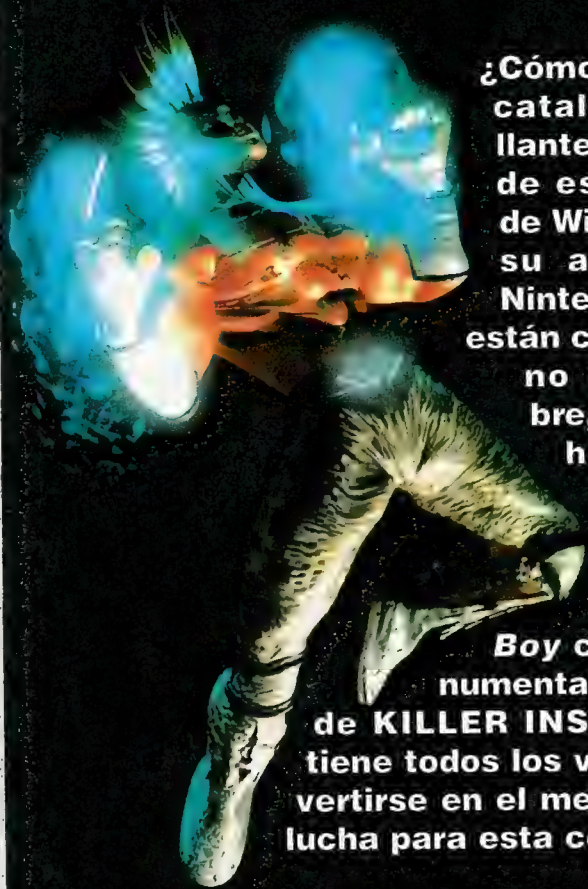
78

GLO BAL

79

Inferior respecto al resto de lanzamientos de Namco para PlayStation. **CYBERSLED** tiene su principal inconveniente en su excesiva simplicidad y en las pocas expectativas de juego que proporciona.

- El modo de dos jugadores, pese a sus carencias, es divertido.
- Ofrece pocas emociones a un solo jugador.



¿Cómo podríamos catalogar la brillante trayectoria de estos chicos de Wickshire tras su alianza con Nintendo? Lo que están consiguiendo no tiene nombre, y de nuevo han vuelto a exprimir las posibilidades de **Game Boy** con una monumental conversión de **KILLER INSTINCT**, que tiene todos los visos de convertirse en el mejor juego de lucha para esta consola.



El exilio en una mansión de la campiña inglesa parece inspirar a un grupo de programación que no cesa de embrujarnos con sus últimos lanzamientos. La increíble hazaña de comprimir casi todo el potencial de **KILLER INSTINCT** en una versión para **Super Nintendo** no acabó con el espíritu de superación de **Rare** que, poniendo un broche de oro a un año brillante, hará que más de un usuario de **Game Boy** se rasque los bolsillos para adquirir la adaptación de **KILLER INSTINCT** para su consola. Hasta el momento, entre los títulos que conformaban el catálogo de lucha, dos juegos destacaban por encima del resto,



WORLD HEROES 2 y **STREET FIGHTER 2**. Mientras tanto, **MORTAL KOMBAT 2**, **SAMURAI SHODOWN** y **RAGING FIGHTER** mantenían

el tipo con unas producciones aceptables hasta la llegada de la bestia. Y digo la bestia porque cuando hayáis contemplado como la frágil **Orchid** tumba a un contrario tras asestarle más de 15 golpes, o como la furia desatada de **Thunder** se funde en un instante sobre el magullado cuerpo de su adversario en vuestra pequeña pantalla líquida, no tendréis una idea

exacta de lo preciso y espectacular que resulta esta versión. Se acabaron los desplazamientos lentos y las animaciones



MISTERIOSO ASESINATO EN GAME BOY CITY



GAME BOY

a fondo

● BEAT 'EM - UP ●



Thunder



Combo



Fulgore

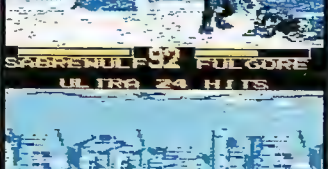


Gladius



más o menos bruscas a las que estabáis acostumbrados. Y por supuesto, no penséis que la rapidez interfiere en el juego embarullando los combates, ya que los impactos son claros y siempre sabréis lo que está sucediendo en pantalla. Algunos detalles de calidad nos han dejado impresionados, como el *scroll* del suelo en el escenario de Sabre Wulf. El

COMBOMANIA



Los *combos* son el corazón de la jugabilidad en este juego. Una vez hayáis aprendido la técnica, nadie os podrá apartar de la consola.



FATALITY



Aunque no son el punto fuerte del juego, tienen su gracia. Sobre todo el sensual *fatality* de Orchid, que sorprenderá a más de uno.



único inconveniente que hemos encontrado en este pequeño gran juego es la reducción del número de personajes de 10, en el juego original, a 8 en esta versión para *Game Boy*, pero era previsible que Rare tuviera que descartar algún aspecto del juego si quería conseguir un producto tan bien acabado. En lo referente

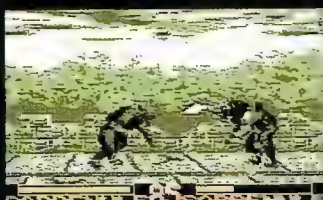
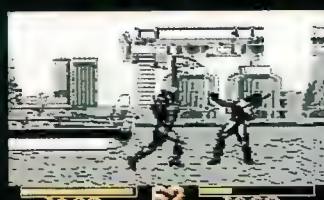




Jago



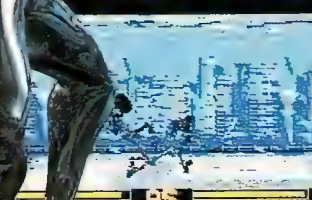
Sabrewulf



Spinal



Orchid



EYEDOL



Eyedol continua tan inexpugnable como siempre. La animación para esta versión ha sido muy cuidada. Sus golpes continúan siendo mortales.



al apartado musical nos encontramos con una excepcional conversión de la melodía que acompaña a la secuencia de introducción. En resumen, si tenéis mucho cariño a vuestra **Game Boy** tened en cuenta que **KILLER INSTINCT** puede sobrecargar sus circuitos ante el estallido de jugabilidad que atesora. Ave **Rare**, morituri te salutam.

R. DREAMER



RARE
NINTENDO
MEGAS ♦ 4
JUGADORES ♦ 1-2
VIDAS ♦ 1
FASES ♦ 9
CONTINUACIONES ♦ 3
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

Unas animaciones de película para todos los personajes. Recreación perfecta de los escenarios de Super Nintendo.

93

MUSICA

De lo mejorcito que hemos escuchado por esta consola. La música de la intro es simplemente alucinante.

92

SONIDO FX

Los golpes añaden grandes dosis de realismo. De todas formas, no es el apartado más brillante del juego.

89

JUGABILIDAD

Combos, fallos y golpes especiales están incluidos en esta versión. Una dificultad muy ajustada os hará sudar sangre.

94

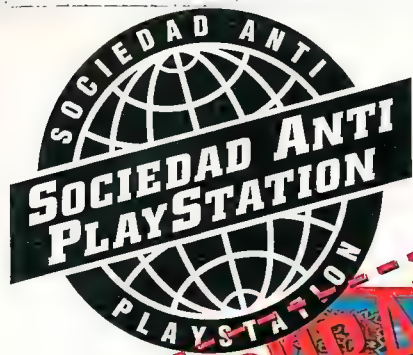
GLO BAL

94

Rare nos ha vuelto a deslumbrar con **KILLER INSTINCT**. Al igual que sucedió con la versión, han logrado exprimir al máximo las características técnicas y lúdicas de la pequeña gran portátil.

Asombroso parecido con la magia del recreativo.

Los efectos de sonido, y por poner algo.



CENSURADO

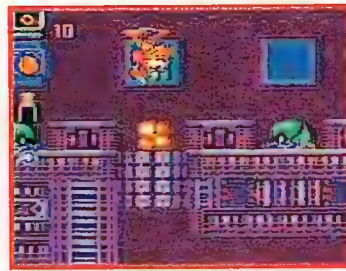
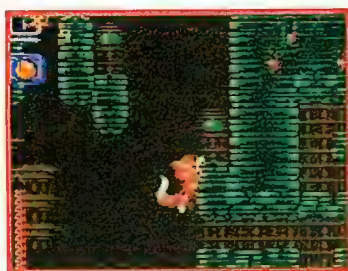


ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS Oponentes CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,

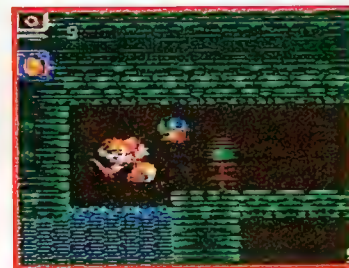
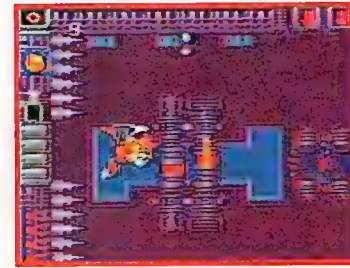
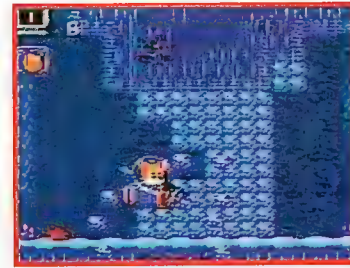


VIVITO Y COLEANDO



Tails, el primer personaje que compartió protagonismo con el puercoespín de Sega en Sonic 2, cuenta por fin con un título en el que él es el único protagonista. Para la ocasión, y como suele ser habitual entre las mascotas de la compañía nipona, se ha optado por un clásico juego de plataformas en el que, como novedad, se ha eliminado la terrible acción y velocidad de la Saga Sonic. El resultado es un juego que se asemeja mu-

cho más a títulos como Mr. Nutz, y no solo por el exagerado parecido que muestran los dos personajes protagonistas. De este juego se puede destacar el gran número de niveles de que consta. Superarlos significa tener que elegir en varias ocasiones el camino que debemos seguir, ya que ante nosotros se abrirán nuevos caminos que la mayor parte de las veces no nos conducirá a ningún sitio si carecemos del ítem que nos permita pasar determinados obstáculos. Llegados a este punto, debemos hacer una men-



TAILS ADVENTURE

Game Gear parece ser la plataforma preferida por los programadores de Sega para desarrollar títulos sobre sus cada vez más numerosas mascotas. A este paso, Sega va a tener que poner un ZOO.

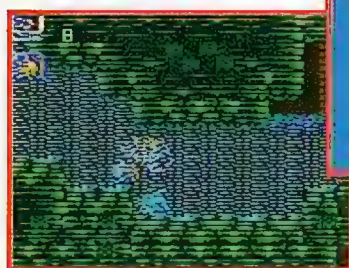
GAME GEAR

a fondo

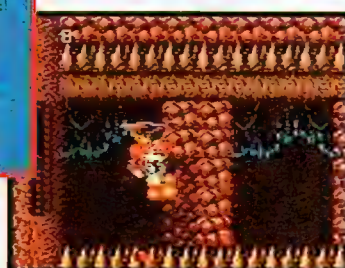
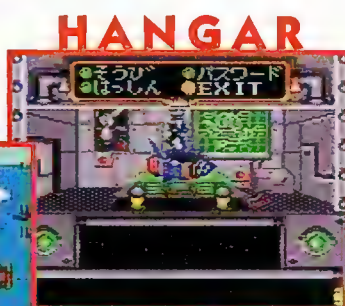
PLATAFORMAS



Algunos enemigos finales, además de contar con una presentación gráfica bastante aceptable, son bastante grandes. Lástima que sean tan pocos los que veamos a lo largo del juego.

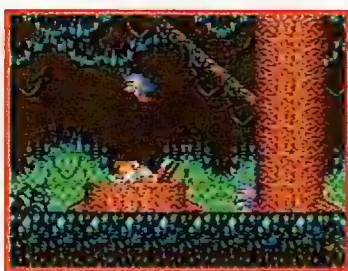


En el mapa podemos observar todas las posibles localizaciones a visitar.



ción especial al excesivo número de items que Tails puede recoger, y que en la mayoría de las veces no hará más que confundir al jugador. En total son treinta y dos items entre armas, escudos, supersaltos y un largo etcétera, que se subdividen además en dos grupos totalmente distintos. El primero, contiene los objetos que utilizaremos cuando Tails se enfrente a los niveles de "tierra", mientras que los segundos los utilizará únicamente cuando el zorro de Sega afronte a los niveles submarinos.

Gráficamente, el juego guarda una cierta similitud con anteriores títulos protagonizados también por Tails, aunque se nota una cierta mejoría en el tratamiento que se ha dado a los enemigos finales de cada nivel.



De todo lo demás, poco podemos decir, tan solo que no contiene ningún elemento que pueda evitarle ser catalogado como un juego del montón. Con estos juegos, mucho nos tememos que a Game Gear le queda poco tiempo de vida, y no porque los juegos sean malos, que no lo son, sino porque a estas alturas de la vida parece ya casi imposible que se pueda programar un título que colme las exigencias de los usuarios.

J.C.MAYERICK



SEGA
SEGA
MEGAS ♦ 4
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ ENERGIA
FASES ♦ 10
CONTINUACIONES ♦ NO
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

Se mantiene el mismo nivel gráfico que en títulos anteriores, con el añadido de que los magníficos enemigos finales.

80

MUSICA

De las músicas, tan solo se salva el comienzo del tema de la pantalla del mapa. El resto, muy poco a más bien nada.

78

SONIDO FX

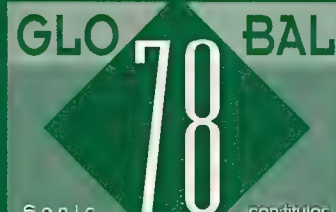
Los mismos repetitivos sonidos a los que estamos acostumbrados los sufridos usuarios de Game Gear. Una auténtica cruz.

75

JUGABILIDAD

Con el invento de la ingente cantidad de items se ha conseguido que el juego pierda bastante en jugabilidad. Ver para creer.

76



GLO 78 BAL

Sonic, Knuckles y cada vez ahora Tails. Se ven menos originales que ponen de puesta a explotar los últimos días de la Game Gear productiva que sufre este mundillo.

La realización gráfica del juego es, sin duda, la mejor.

La falta de originalidad de los programadores de este juego.



PONEMOS EN ÓRBITA 25 PlayStation



HAZTE CON EL **CONTROL** DE UNA

SUPER JUEGOS y **SONY** tiran la casa por la ventana y ponen en órbita 25 *PlayStation*. Conseguir una de ellas es muy fácil. Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre te haremos 2 preguntas que sólo requieren una atención especial. Deberás guardar el cupón de octubre, el de noviembre y el de diciembre (no se aceptarán fotocopias) y enviarlos todos juntos con las respuestas antes del 13 - 12 - 95, fecha en que se realizará el sorteo entre todos los acertantes y del que saldrán los 25 afortunados.

Para las 2 preguntas de este mes sólo necesitas agudizar la vista y saber sumar.

Fácil ¿no?

- 1ª** - ¿Qué dos luchadores de **TEKKEN** abren y cierran respectivamente el video? La respuesta es sencilla, sólo tienen que asociar las imágenes del video con las de la review.
- 2ª** - ¿Cómo se llama el jefe final de **TEKKEN**? Echad una mirada a la review correspondiente y no tendréis ningún problema en averiguarlo.

Este mes no os las hemos puesto demasiado complicadas, así que esforzados un poco.



El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado será resuelto por los organizadores.

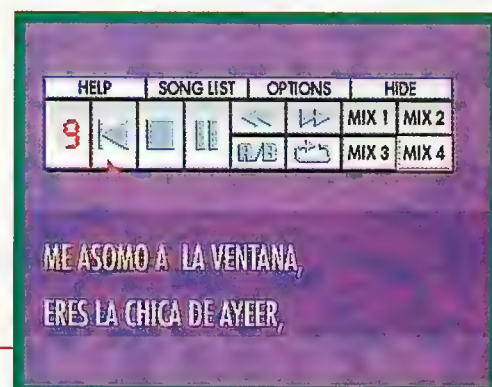
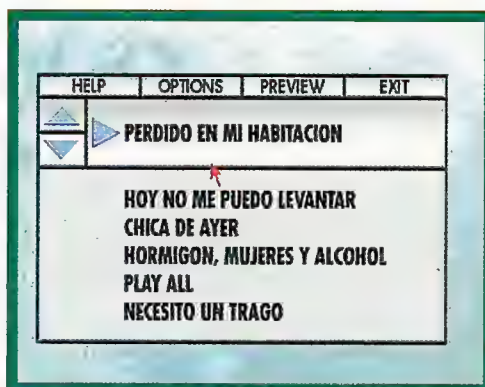
El hecho de participar implica la aceptación de entrar en una base de datos.

Envía este cupón a: Ediciones Mensuales S.A. Super Juegos. C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre *PlayStation*.

Nombreedad
Apellidos.....
Dirección
PoblaciónProvincia
C.PTel
Respuesta 1
Respuesta 2



AMPLIA HORIZO



Es la gran novedad del momento. Ahora los típicos guateques y «fiestorras» varias a las que los españoles somos tan aficionados nos las podremos montar en nuestra propia casa emulando a alguno de los cantantes de los grupos españoles de la célebre «movida» de principios de los 80. Philips Media Iberia, que así se llama desde hace pocas semanas la división española que trata todo lo concerniente a software para CDi, ha preparado una genial compilación de 80 temas en 8 compactos en los que podremos dar rienda suelta a nuestros más ocultos instintos vocales. José Antonio Abellán, el popular locutor que forjó su carrera en Los 40 principales y que ahora escuchamos en Cadena 100, ha sido el encargado de la selección de estos temas, aportando toda su probada experiencia en el complicado panorama musical radiofónico. La sencillez de manejo típica que caracteriza a todas las producciones para CDi se ha visto reforzada aún más si cabe con este lanzamiento, haciendo que incluso los más pequeños de la casa puedan acceder a este colosal océano de entretenimiento que es el Karaoke.

De esta manera, cualquiera podrá encarnarse en alguno de los vocalistas más significativos de la década anterior, emulando a Los Pistones, Los Secretos, Nacha Pop, Alex y Christina, Joaquín Sabina, Miguel Ríos y un largo etcétera. Todos los temas son superconocidos pero, por si alguien no conociera la entonación de las canciones, se ha incluido un mix con la voz de cantantes profesionales para que podamos seguir las pautas que nos marquen.

En fin, los aficionados a desafinar, tanto en público como en privado, encontrarán en estos 80 temas repartidos en 8 CDi un pretexto para dar rienda suelta a sus más ocultos instintos de divo o diva para alegría, mofa o admiración de sus amigos, familia o público asistente a sus demostraciones vocales.

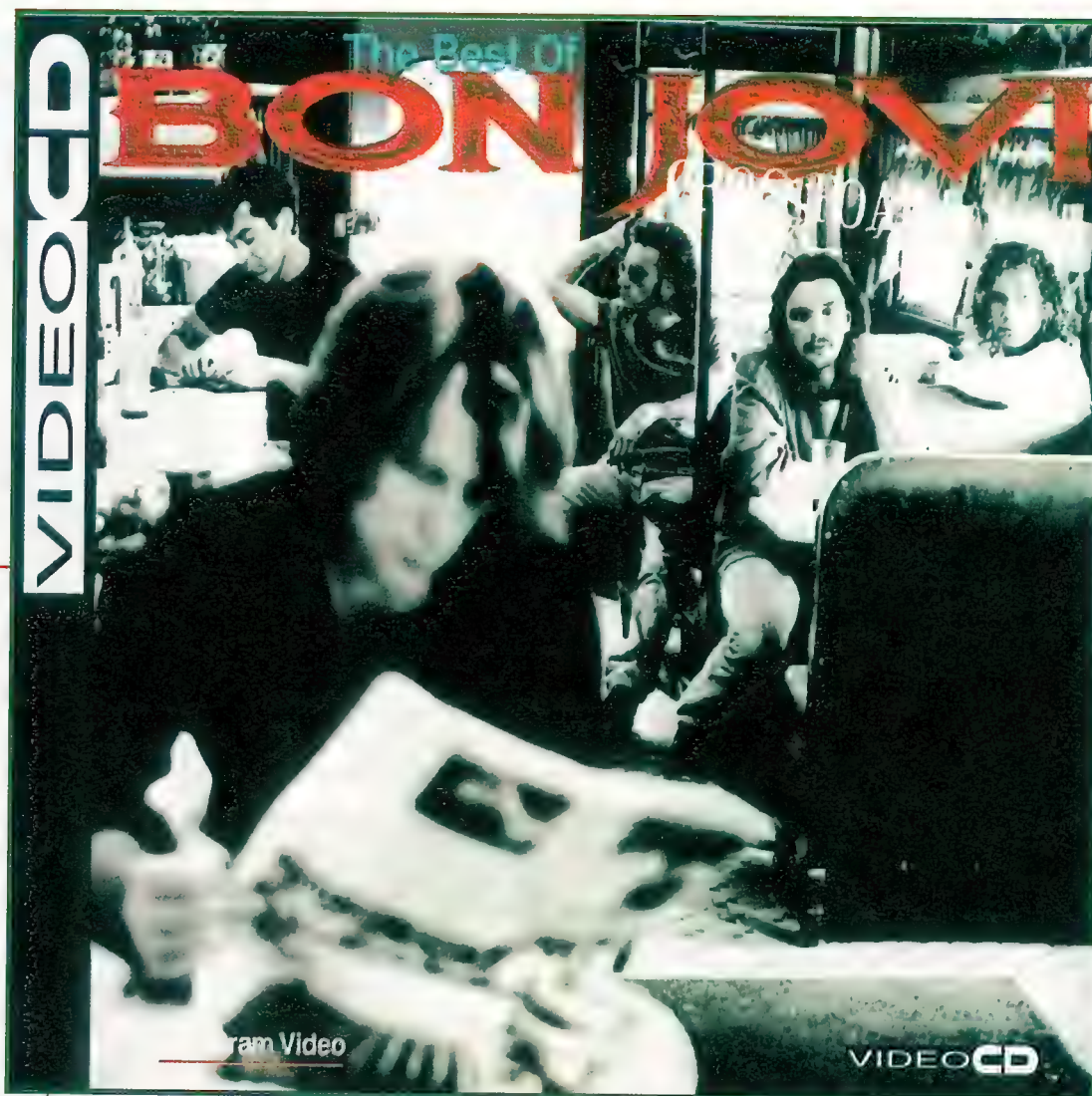
Todas las vertientes del entretenimiento audiovisual tienen su cabida en el CDi. El Karaoke es una de las mejores pruebas de esto, explotando un género lúdico muy poco habitual en las máquinas multimedia. Un paso adelante.



CDI KARAOKE

EL CCI DE PHILIPS PREPARA PARA ESTA CAMPAÑA NAVIDEÑA TODO UN DESEMBARCO DE TITULOS CON UNAS CUALIDADES REALMENTE FANTASTICAS

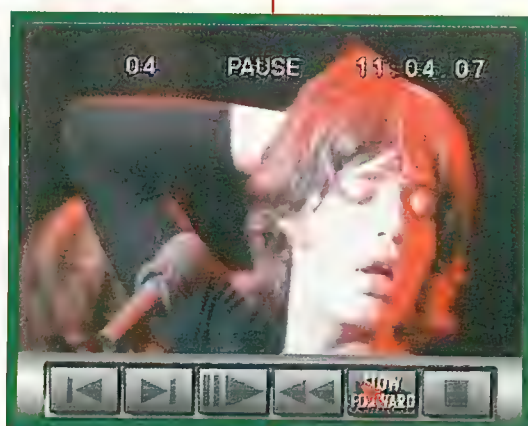
NTES



Entre las numerosas razones que pueden llevar a una persona a adquirir un **CDi**, una de ellas, sin duda de las más fuertes, es el amplio y variopinto catálogo musical. En este segmento podemos encontrar desde el magistral **RATTLE' N HUM** de los irlandeses de **U2**, hasta una compilación operística con infografía y animaciones varias llamada **OPERA IMAGINAIRE**.

2UNLIMITED, **QUEEN**, **ERIC CLAPTON**, **THE CURE**, **TINA TURNER**, **ROLLING STONES**, **ABBA**, **THE WHO**, **BON JOVI**, **DAVID BOWIE**, **KATE BUSH**, **PINK FLOYD**, **PETER GABRIEL**, **SADE**, **THE CRANBERRIES**, **POLICE**, **BEASTIE BOYS**, **CLIFF RICHARDS**, **DURAN DURAN**, **DIRE STRAITS** y alguno más tienen su hueco en este sector de entretenimiento, insistimos, uno de los mejores de la máquina holandesa. Pero, para los no tan rockeros o poperos, los responsables de la máquina también han incorporado una buena selección de intérpretes, que van desde **LOUIS ARMSTRONG** hasta óperas completas como **AIDA** de Verdi. Los discos suelen ser o conciertos en directo completos, o, quizá los más interesantes, una colección de todos sus vídeos, en los que podremos ver los altibajos y evolución en su carrera musical. En otras ocasiones se ha decidido por películas representativas, o por discos interactivos en los que descubrir un montón de

posibilidades, o incluso por semi-juegos con el grupo como anfitrión. En resumen, todo un filón que nadie que tenga un **CDi** puede dejar pasar por alto.



Un **CDi** y una buena cadena de música, a ser posible con sonido **Dolby Surround Prologic**, convertirán tu salón en el mejor de los auditorios musicales.

MUSICA



AMPLIA HORIZONTES

Cine, y sólo, sólo, sólo, cine. Esta parece ser la máxima que los responsables del soporte interactivo de Philips han adoptado. Sólo parece que les guía un objetivo, acoger en su máquina el mejor cine. Atrás quedaron los tiempos en los que apenas nos llegaban lanzamientos de clásicos del celuloide, y encima en inglés. Desde que este verano NELL y KIKA iniciaran la carrera del cine en español, no se ha cesado de incorporar nuevos títulos doblados en perfecto castellano. Desde estas fechas o, en el peor de los casos, en las próximas semanas, podremos disponer de un amplio catálogo de títulos que han aportado mucho en la historia contemporánea del cine. UNA PROPOSICION INDECENTE, APOCALYPSE NOW, ATRACCION FATAL, LA FUERZA DEL CARÍO, JUEGO DE PATRIOTAS, LA TAPADERA, STAR TREK VI, GHOST, LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, LOS INTOCABLES, PULGARCITA, SUPER DETECTIVE EN HOLLYWOOD III, AGARRALO COMO PUEDAS, FORREST GUMP, BLACK RAIN, PULGARCITA, LOS INTOCABLES o ACOSADA, serán algunos de los filmes que podremos adquirir en formato VIDEO CD. Cualquier reproductor, además del **CDi**, que tenga compatibilidad MPEG, podrá recibir las gratas sensaciones audiovisuales que aporta este formato. Para que os hagáis una idea, la pista de audio de estas producciones es la misma que la que se ofrece en los cines, por lo que si conectáis vuestro **CDi** (en este caso) a una potente cadena musical, podréis percibir idénticas sensaciones sonoras a las que se reciben en la mejor de las salas de proyecciones. Eso sí, si disponéis de **Dolby Surround Prologic** tened claro que el salón de casa se convertirá en el centro ineludible de reunión en vuestro tiempo libre.

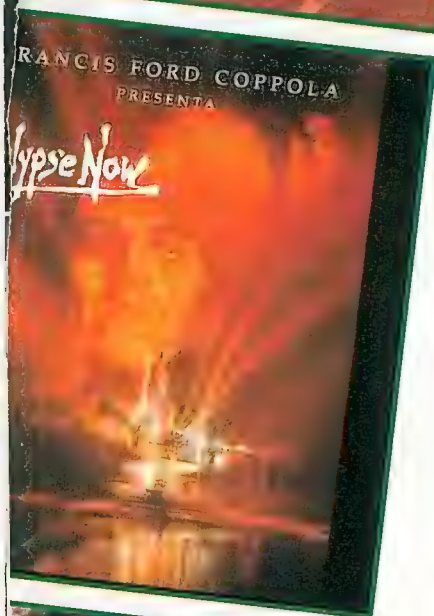
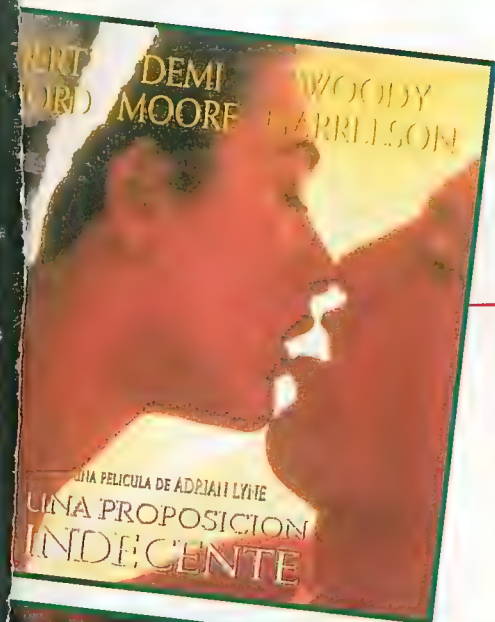


Día a día los lanzamientos de películas en formato MPEG van ganando en calidad. Además de los mejores títulos del cine contemporáneo, es posible que se recuperen varios clásicos del cine en blanco y negro.

Se prevé que sea una colección dedicada a los coleccionistas.



KARAOKE, MÚSICA, CINE Y CULTURA. ESTA CLARO QUE NO SOLO DE JUEGOS VIVEN LOS AFORTUNADOS USUARIOS DEL SOPORTE INTERACTIVO DE PHILIPS.



La cultura en todas sus vertientes tiene cabida en CDi. Desde hacer el Camino de Santiago desde casa, hasta analizar el presente, pasado y futuro de toda Hispanoamérica.



La cultura es uno de los aspectos que la tecnología multimedia está potenciando más. La posibilidad de ver, oír y actuar sobre un tema, la interactividad al fin y al cabo, abre un montón de posibilidades en el mundo de la educación infantil y la formación adulta. **CDi** fue uno de los pioneros en explorar este mundo, con lanzamientos que hacían un análisis exhaustivo de museos, con estudios completos de autores y sus obras y también con programas educativos. Estos últimos se caracterizaban por el afán didáctico dirigido a los más pequeños en las más diversas temáticas, como enseñar a distinguir colores, sonidos, despertar la imaginación, o incluso dar los primeros pasos en el aprendizaje de idiomas foráneos. A partir de estos momentos nuevas formas de cultura se abren ante nuestros ojos. Podremos recorrer el CAMINO DE SANTIAGO, examinar la vida y obra de pintores como Van Gogh o disponer, en cuatro **CDi** de una completa base de datos sobre toda hispanoamérica desde nuestra butaca. Pero lo mejor está aún por llegar, porque como complemento a la ENCICLOPEDIA INTERACTIVA COMPTON, ha llegado a nuestros oídos que se está preparando una magistral enciclopedia en castellano.

JOSE LUIS DEL CARIÑO

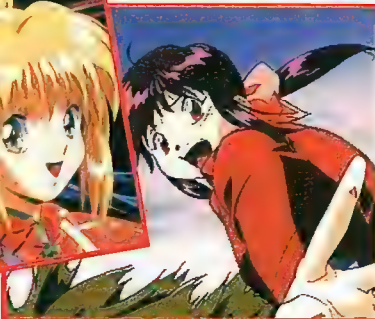
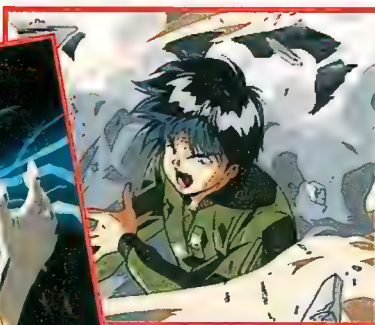
CULTURA

SUPERJUEGOS

MANGA ZONA

Este mes
hemos pensado
darle un pequeño descanso
a DRAGON BALL Z y compañía
para ofrecer os uno de los mayores
espectáculos visuales producidos
hasta ahora para PlayStation: 3X3
EYES. Una explosiva adaptación del fa-
moso manga de Yuzo Takada que
acompañaremos con las primeras
imágenes de SAILOR MOON: ANOTHER
STORY, la última entrega de las
andanzas de Usagi Tsukino
para Super Nintendo.

• NEMESIS •



En-
cuadrado dentro del
género fantástico, 3X3
EYES está considerado co-
mo uno de los mayores éxitos de la
editorial Kodansha desde que apa-
reciera por primera vez en las pá-
ginas del semanario **Young Ma-
gazine**, allá por 1988, con guión
y dibujo de Yuzo Takada. Este éxi-
to ha propiciado numerosas adap-

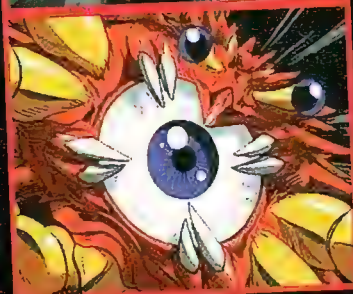
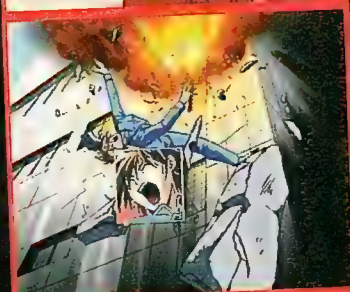
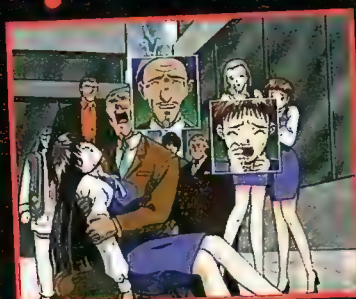
3x3

taciones del manga de Takada a
los más diversos sistemas (entre los
que se encuentran **Super Nes** y **Me-
ga CD**), siendo la más reciente de
todas la producida por **Xing En-
tertainment** para la consola de
Sony, la **PlayStation**. Con una me-
cánica bastante parecida a la de
SNATCHER y **POLICENAUTS**, 3X3
EYES es un explosivo **RPG** conver-

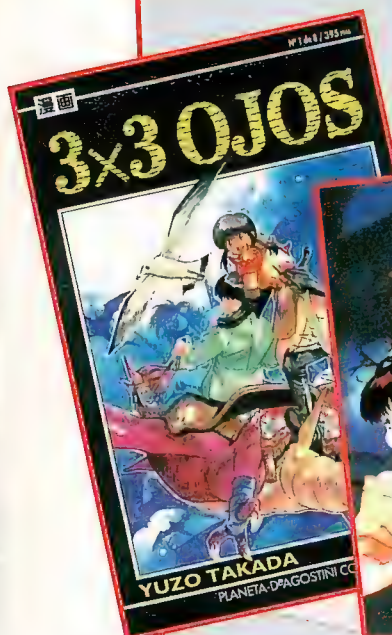
EYES



Como podéis observar, la calidad gráfica de 3X3 EYES es explosiva. Nunca mejor dicho.



Del papel al
televisor



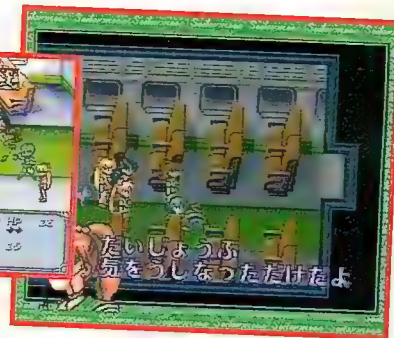
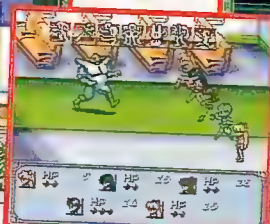
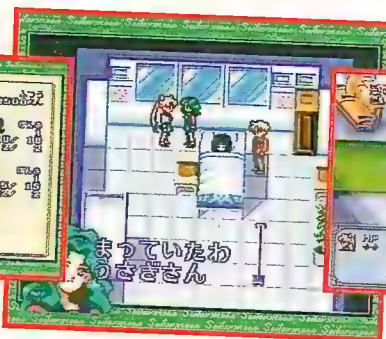
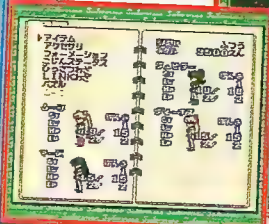
Publicado actualmente por Planeta-Agostini Comics, 3x3 EYES es uno de los mangas de mayor popularidad en nuestro país, y es una lectura obligada para aquellos que busquen algo más que a Vegeta haciendo la burra contra Son Goku. Por su parte, los cuatro OVAs (Original Vídeo Animation) basados en la obra de Takada también están disponibles desde hace bastante tiempo en España a través de Manga Vídeo. A por ellos.

sacional en el que se suceden las más espectaculares secuencias de animación, con truculentas pantallas estáticas para alegría de los amantes de la casquería y la sangre a litros. Pocas veces podrás ver en un juego de consola tantos miembros volar por los aires, ni bazos explotar con tanta alegría como en este curioso RPG en el que por encima de todo priman los diálogos digitalizados en japonés. Y no hablamos de un par de frases en «chino manchún» y basta. Los dos CD de que se compone 3x3 EYES contienen horas y horas de diálogo, lo que obliga a tener un perfecto conocimiento del idioma nipón para sacarle todo el partido a este gran juego. Los demás como siempre, deberemos conformarnos con poner cara de haba y basta.



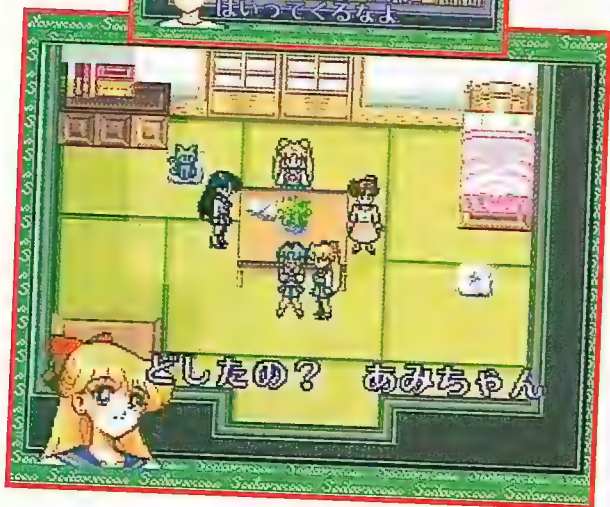
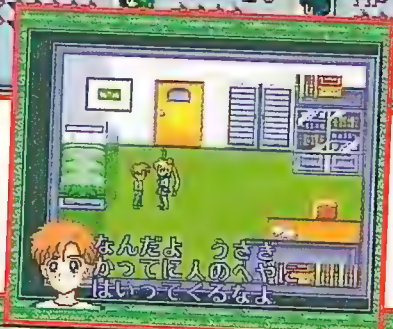
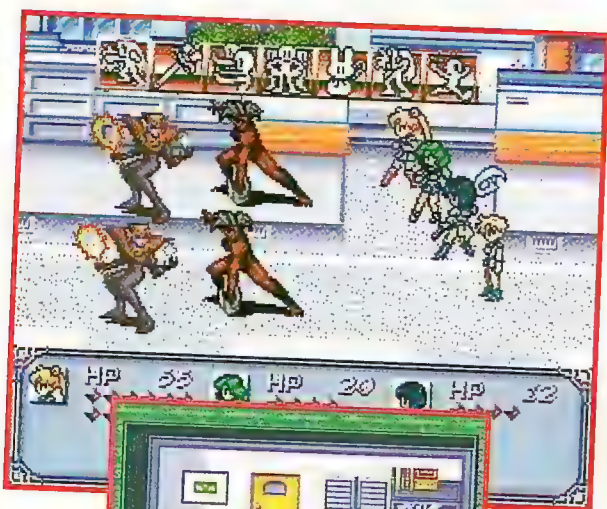
Así quedó
nuestro
Director de
Arte tras
cortarse las
uñas con una
motosierra.



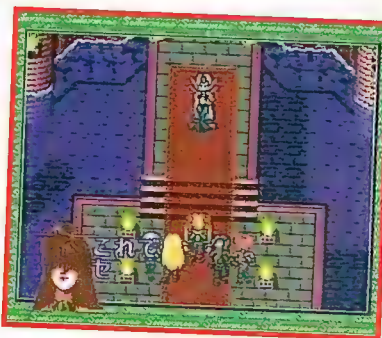


SAILOR MOON

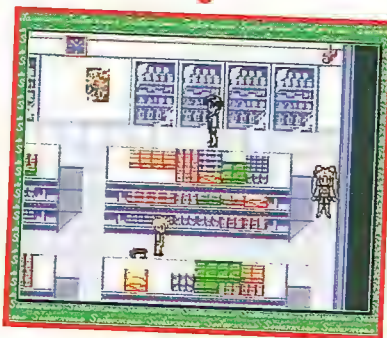
ANOTHER STORY



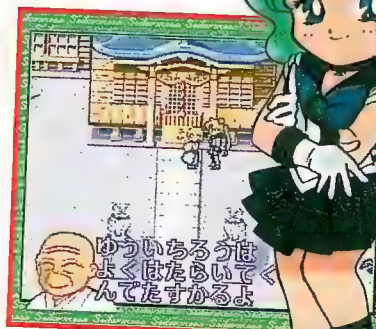
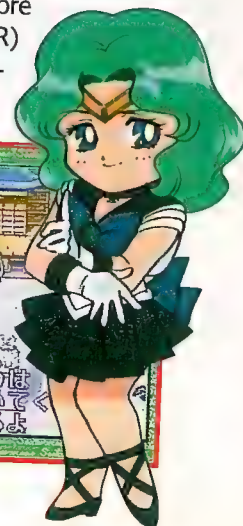
pasamos de un RPG a otro, porque acaba de aparecer en las tiendas japonesas la última entrega de SAILOR MOON para Super Nintendo. Programado en su totalidad por Angel (una de las muchas compañías subsidiarias de Bandai), SAILOR MOON: ANOTHER STORY llama la atención por varios motivos. El más llamativo de todos ellos



Aquí tenéis una instantánea de la Primera Comuni3n de De Lúcar. Es el de la izquierda.



es la cantidad de *megas* utilizados en su realizaci3n, 24 nada menos, los mismos que Square necesit3 para realizar esa maravilla intemporal llamada FANTASY STAR III. La raz3n de usar tanta memoria se comprende nada m3s encender la consola y comprobar los sensacionales gr3ficos con que Angel ha aderezado todo el juego. Desde el dise1o de los personajes hasta los escenarios, SAILOR MOON: ANOTHER STORY nos hace olvidar aquellos tiempos en que Bandai producía ocho RPG al mes basados en mangas de éxitos, todos ellos con unos gr3ficos lamentables y unos *sprites* tan cuadrados como la cabeza de R. Dreamer. Confiamos que la calidad de este juego (y la esperanza de que a Bandai Europa se le pase la fiebre POWER RANGER) haga posible distribuirlo en Espa1a.



Si a tu **ratón**



le gusta el queso

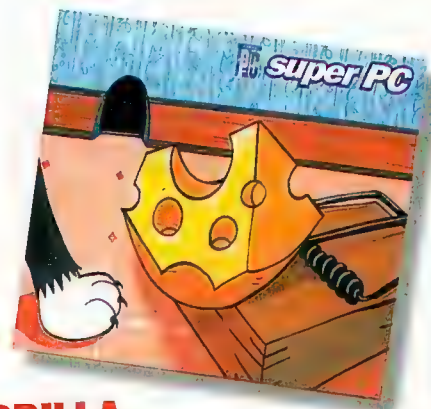
cómprale este mes
super PC

la única revista que pone
la informática
al alcance de todos



CON EL NUMERO DE
DICIEMBRE

2 REGALOS



UNA **ALFOMBRILLA**
EXCLUSIVA PARA
TU ORDENADOR



...Y UN **CD-ROM**
CON EL PROGRAMA
AGENDA LOTUS
ORGANIZER COMPLETO

super PC

UNA PUBLICACION DE EDICIONES MENSUALES/GRUPO ZETA



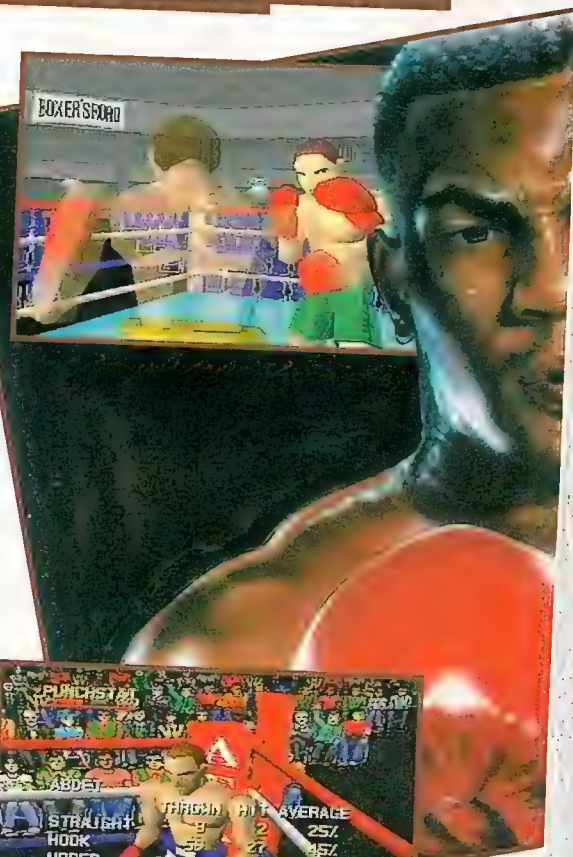
A PIE DE PISTA

EL BOXEO ES UNA DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS QUE, A PESAR DE ESTAR PRESENTE EN LA MAYORÍA DE LOS SISTEMAS, NO CUENTA CON UNA GRAN CANTIDAD DE TÍTULOS. SIN EMBARGO, EXISTEN ALGUNOS CARTUCHOS, COMO GREATEST HEAVYWEIGHTS Y TOUGHMAN CONTEST (MD), O LAS VERSIONES DE PUNCH OUT (NES Y SNES), CON LAS QUE LOS AFICIONADOS HAN PODIDO DISFRUTAR. LLEGA EL TURNO PARA LOS 32 BITS.

■ J. ITURRIOZ ■

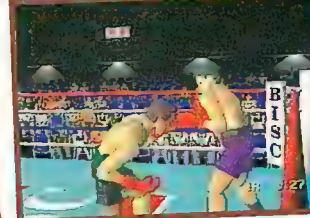
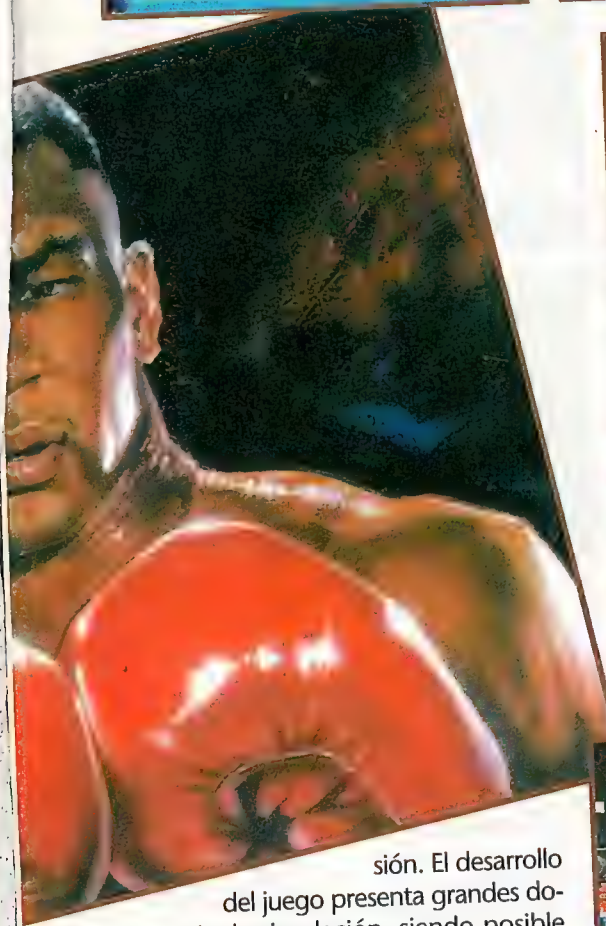


Hasta ahora el único compacto relacionado con el mundo del boxeo era el más que discreto PRIZE FIGHTER para Mega CD, que apareció hace casi dos años. Sin embargo, parece que el género renueva fuerzas con la llegada de nuevos títulos con los que se busca un enfoque más espectacular. Esta circunstancia es posible gracias a las características técnicas de los últimos soportes llegados al mercado, que permiten ofrecer una gran cantidad de perspectivas. BOXER'S ROAD es un claro ejemplo gracias a sus doce vistas diferentes. Con ellas consigue una calidad visual impresionante, superior incluso a la ofrecida en una pelea emitida por televi-



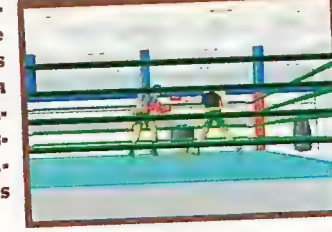
	PUNCHES	THROW	HIT	AVERAGE
ABDET	9	2	25%	
STRAIGHT	3	2	45%	
HOCK	2	1	50%	
UPPER	0	0	0%	
SPECIAL	0	0	0%	
TOTAL	65	30	43%	





VISTAS

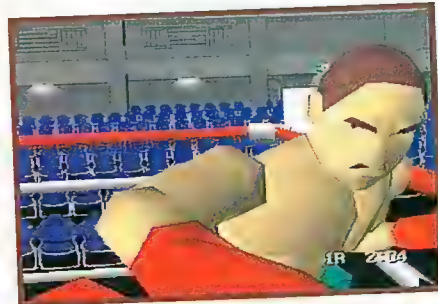
El aspecto más destacado del primer compacto para PlayStation relacionado con el mundo del boxeo es la variedad de vistas incluidas. Este juego permite disfrutar de doce perspectivas diferentes con las que se aumenta la espectacularidad de sus gráficos.



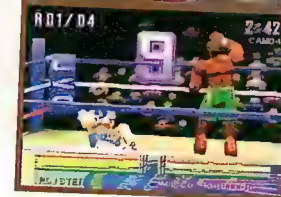
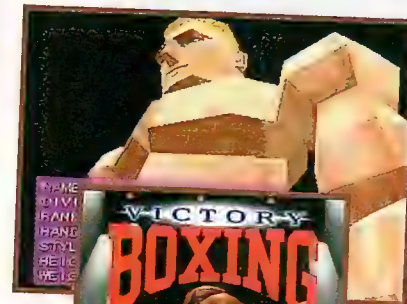
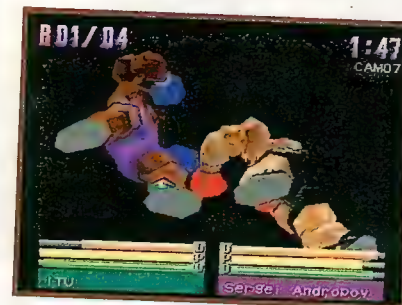
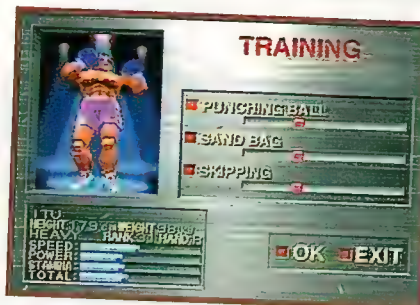
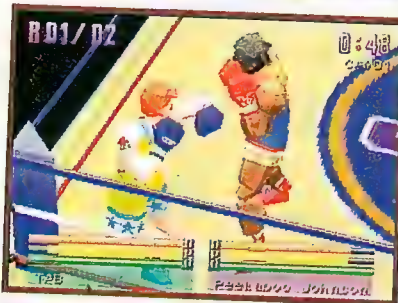
sión. El desarrollo del juego presenta grandes dosis de simulación, siendo posible crear un púgil considerando nuestras preferencias físicas y técnicas, y planificar sus entrenamientos y combates. Estas opciones ya estaban incluidas en cartuchos como EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING (Mega Drive), pero en esta ocasión la simulación llega hasta aspectos como programar las diferentes comidas al estilo de juegos para PC como OLYMPIC GAMES'92. La parte arcade ofrece una gran variedad de golpes, e in-



cluso provocaciones y burlas por parte de los contendientes. En esta primera incursión en el mundo del boxeo creada para PlayStation no se ha utilizado el nombre de ninguna de las grandes estrellas de este deporte, como **Hollyfield**, **Foreman** o el mismísimo **Tyson**, y además los nombres de los púgiles incluidos son ficticios.



A PIE DE PISTA



La consola estrella de Sega esta dispuesta a no quedarse atrás en el terreno deportivo. Prueba de ello es la aparición de compactos como VICTORY GOAL, SLAM DUNK, o GREATEST NINE. En esta ocasión ha llegado el turno del boxeo con un programa que tiene en común con BOXER'S ROAD de PlayStation aspectos como la simulación y la espectacularidad gráfica. Con respecto a la última circunstancia mencionada, incluye el mismo número de perspecti-

vas diferentes. Entre ellas llama la atención la realizada desde la propia lona del cuadrilátero, constituyendo una novedad sin precedentes en este género. Unos vistosos gráficos po-

ligonales representan a los púgiles sobre el cuadrilátero. Por lo que respecta a la simulación, no llega a la complejidad del juego mencionado, aunque si permite crear boxeadores y especificar aquellos aspectos de los mismos que desean potenciarse con más intensidad.



Es posible crear diferentes púgiles, determinando sus características físicas y técnicas. Uno de los curiosos aspectos que puede fijarse es su sexo.

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS

AMIGAMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

EUSKAL III



TOLOSA, CAPITAL DE LOS AMIGUEROS

KAL PARTY, una de las reuniones de usuarios de Amiga más importantes de cuantas se realizan. Esta macro-fiesta «amiguera» se celebró en el polígono Berazubi de dicha localidad. En ella, «peceros» y «amigueros» se repartieron nada más y nada menos que 1.500.000 de pesetas en premios. Para ello tuvieron que mostrar sus habilidades gráfico-sonoras. Aquí tenéis unas instantáneas de este evento y de la demo ganadora de Amiga, llamada STELLAR.

Los días 13, 14 y 15 de Octubre tuvo lugar en Tolosa (Guipúzcoa), la tercera edición de la EUS-

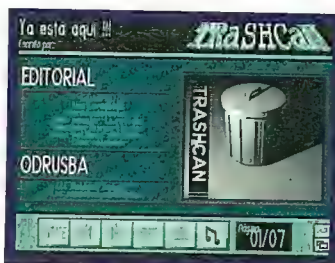
TRASHCAN: LA PRIMERA REVISTA DE LA ESCENE

Siempre es motivo de alegría el nacimiento de una nueva revista en disco. Y más si esta dedicada a todo lo que sucede con el Amiga en este país. Esta revista que acaba de lanzar el número cero os mantendrá informados de todo lo que sucede en la «Escene» española. Muchos os preguntaréis que es eso de la «Escene», pues muy sencillo, con este nombre se conoce a cualquier cosa que suceda en nuestro mundillo. Resumiendo, que en ella podéis encontrar información de

todas las «parties» que se celebran, las demos que hay en el mercado, análisis de los distintos programas que hay disponibles, etc.

Por cierto, necesitan más gente que colaboren con ellos y están pidiendo numerosos artículos a gritos.

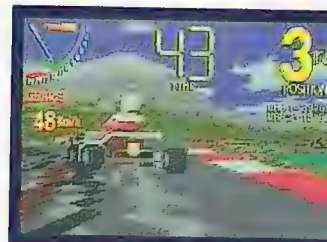
● Si deseáis recibir la revista o colaborar con ella, escribid a: José Moreno Prieto. C / Fosforito 4. 14014 Córdoba.



LOS CINCO

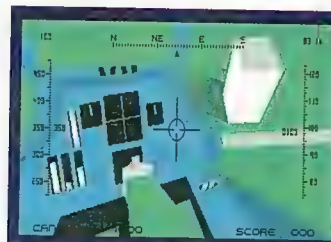
A K I R A	16
ICE • A1200. CD32	
BATMAN RETURNS	30
KONAMI • A500	
SOCCER STARS	39
FLAIR • A1200	
F I F A	68
ELECTRONIC ARTS • A1200	
S S F 2	72
US GOLD • A500. A1200	

NOVEDADES



VIRTUAL KARTING

Desde Italia nos llega este arcade en el que tendremos que conducir un Kart a gran velocidad. Fondos renderizados y 25 frames por segundo son algunas de sus bazas.



COALA

Este nombre tan dulce no debe engañarnos, ya que es el nombre clave de un helicóptero de combate. Empire nos trae el primer simulador que incluye cabina virtual.



XTREME RACING

Tras los pasos de STREET RACER y SUPER MARIO KART, los responsables de GLOOM nos brindan la oportunidad de competir con 3 amigos en una carrera mortal.

Y ADEMÁS

- MICROLYTE WARRIORS ● GLOOM 2 ● ANDRE AGASSI TENNIS ● ATROPHY ● STREET RACER ● PINBALL PRELUDE ● LIMBO OF THE LOST ● STAR CRUSADER ● POLE POSITION

Este es uno de esos meses que recordaran todos los «amigueros» como el mes en el que todo volvió a comenzar. **Escom** en España. Amigas en todas las tiendas...¿Qué más se puede pedir? Nosotros lo único que os pedimos es que mandéis cartas como hasta ahora. ¡Amiga Rules!

NOTICIAS



ESCOM EN ESPAÑA



LA NUEVA ERA AMIGA ACABA DE COMENZAR

El lunes día 6 de Noviembre tuvo lugar en Madrid la conferencia de presentación de **Escom** en España. En dicho evento se presentaron los modelos Amiga 1200, Amiga 4000T, y las gafas 3D I-Glasses. Además se anunció la llegada inminente a todas las tiendas de los Amigas (Corte Inglés incluido). En próximos números os informaremos de los precios y composición de los equipos y dónde encontrarlos.



dos los formatos de **PC** y **C64**, además de emular perfectamente sonido y gráficos

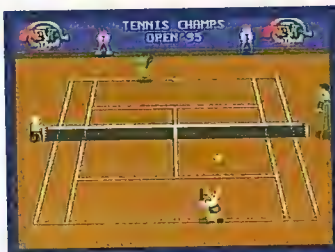
● Para conseguirlo, envía 25 dólares o 40 marcos alemanes a: **Michael Kramer**, IM Hirschfeld 28, 52222 Solberg. Germany.

GAMBAZO A LA INGLESA

Para que veáis que las «gambas» no son exclusivas de la prensa española, aquí tenéis una bastante gorda de la prensa inglesa. Según ellos, la demo ganadora de **Posadas Party** llamada **BATMAN RETURNS**, realizada por **Batman Group**, la han programado unos ingleses llamados **The True Darkside** ¡A ver si no confundís los mensajes con los programadores, inglesitos!

GUILDHALL: AMIGA POR UN TUBO

Guildhall es una compañía de marketing inglesa que merece que le pongamos un monumento. Esta empresa distribuye a trece compañías distintas dedicadas al **Amiga**. No os podéis imaginar nuestra sorpresa cuando a la redacción de esta revista llegó la lista de lanzamientos de **Guildhall** para este año, ya que de aquí a finales lanzaran un total de dieciséis títulos para **Amiga**. Entre éstos se encuentran **ODYSSEY** de **Audiogenic**, **MICROLYTE WARRIORS** de **Acid** y **BLITZ BOMBERS** de **Leading Edge**. Además preparan un disco de niveles para **GLOOM**, una ver-



sión especial de este título para **CD32** con gráficos mejorados, y un pack atómico con tres de sus mayores éxitos, incluyendo **GUARDIAN**, **ROAD-KILL** y **SUPER SKIDMARKS**. Una gran noticia para todos los usuarios.

MAGIC 64: EL EMULADOR DEFINITIVO

Después del **Spectrum**, uno de los ordenadores personales con más éxito de antaño fué el **Commodore 64**. Para que os imaginéis su importancia, deciros que aún se está vendiendo en Europa del Este. **MAGIC64** es el mejor emulador que existe para **Amiga**, puesto que es el único que acepta to-



EL REGRESO DE ALAN SUGAR

Posiblemente uno de los mejores ordenadores personales del pasado era el **Amstrad**, que contaba con las más espectaculares conversiones de recreativa. Aquí teneis la versión 1.0 del primer emulador decente para **Amiga**.

● Consíguelo escribiendo a: **Kevin Thacker**, Fairhaven, Whiteway, Storud, Gloucestershire, GL6 7EP England.



¿DONDE CUANDO?

Tengo un **Amiga 500** el cual utilizo para jugar con mis sobrinos y dibujar patrones de bordados, además de realizar mis pinitos con música. Por desgracia, he perdido contacto con muchos usuarios y me gustaría conocer distribuidores de productos

Amiga, tanto software como hardware que me puedan ofrecer algún tipo de garantía. Muchas gracias por su ayuda y por esta sección para **Amiga**.

Almudena Moya Cuenca (Cuenca)



Querida lectora, ante todo agradecerte tu carta y esperamos que mandes muchas más. Con respecto a tu pregunta tienes varias opciones ya que desde Octubre, **Amiga** vuelve a tener distribución oficial en España. El teléfono de la distribuidora (**Pixel Media**) es 979 700 500, y puedes llamar de 10 de la mañana a 5 de la tarde, allí te informarán de tu distribuidor más cercano, aunque te bastará con tener un centro **Corte Inglés** cerca.

A 500 A G A

Aquí os traigo varias dudas que me comen la cabeza. Me dijeron que un **Amiga 500** y un **CD32** los podría conectar por cable y así convertir mi **Amiga 500** en **1200**, ejecutando programas para **AGA** desde el **Amiga 500**, ¿es ésto verdad?

¿Podrías recomendarme algún juego tipo Manga o de animación japonesa? Y por último, ¿sabes si está para **Amiga** el **SPY HUNTER** o algún juego que se le parezca?

Daniel Gómez (Murcia)



Existe un periférico llamado **COMMUNICATOR** que te permite conectar el **CD32** con el **Amiga 500**, aunque sólo te permite ver pantallas **AGA**, y nunca ejecutar juegos **AGA**, a menos que sean de **CD32** (además es bastante lentorro). Juegos inspirados en Manga, sólo conozco el de **AKIRA** y es muy malo. El **SPY HUNTER** no llegó a salir, pero si un arcade que está completamente copiado. Su nombre es **MAYOR MOTION**, de la compañía **Microdeal**.

MSX EMULATOR

Soy un chavalín de 19 añitos, y cuando vi que en el número 43 de vuestra magnífica revista comentabais juegos del **Amiga**, tuve que dar un salto de alegría y no dudé en escribiros esta carta para felicitaros. Ahí va la pregunta, ¿se puede conectar mediante un cable un cassette de **MSX** al emulador para **Amiga** de dicho ordenador y cargar juegos y programas de ésta por el puerto serie de la parte de atrás del ordenador?

Javier Orta Asensio (Madrid)

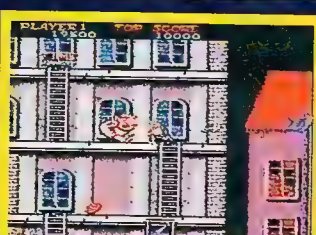


Ante todo agradecerte tu amable carta y manda tantas como quieras. En cuanto a tu duda, siento comunicarte que el emulador de **MSX** que apareció en el número anterior no puede cargar de cinta. Esto es porque la gran mayoría de juegos que circulaban estaban en disco, (incluso los cartuchos). No conozco ningún emulador que acepte cinta, pero puedes encontrar juegos en bastantes BBS y tiendas de PD.

EL CLASICO

GHOST & GOBLINS

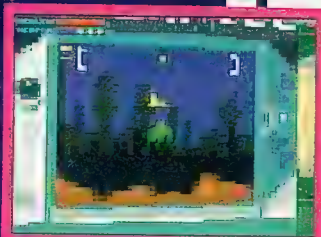
Elite, compañía bastante mediocre en el mundo de las consolas, tuvo su época gloriosa con los ordenadores personales. De 1989 data esta conversión «Pixel Perfect» del legendario arcade de CAPCOM.



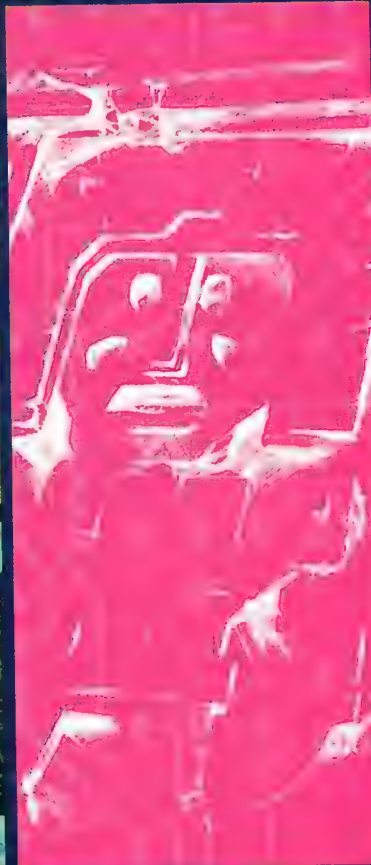
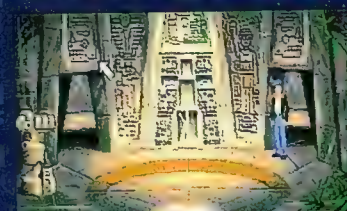
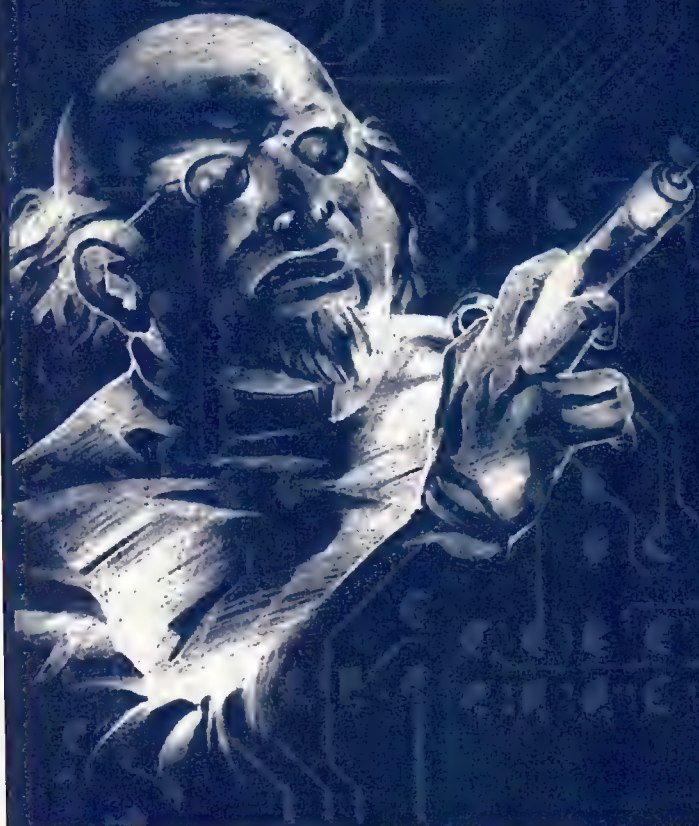
AMI TRUCO

GLOOM

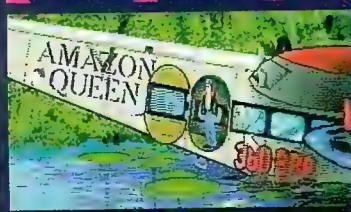
Para que sea más fácil de terminar este juego, aquí va un truco. En el cuarto nivel, una vez en la rueda giratoria, entrad en la segunda puerta que encontréis, coged un icono de invisibilidad, y veréis una recreativa de nombre **UNDERKILL**. Jugando os daran vidas.



AMAZON QUEEN



A VUELVE LA AVENTURA

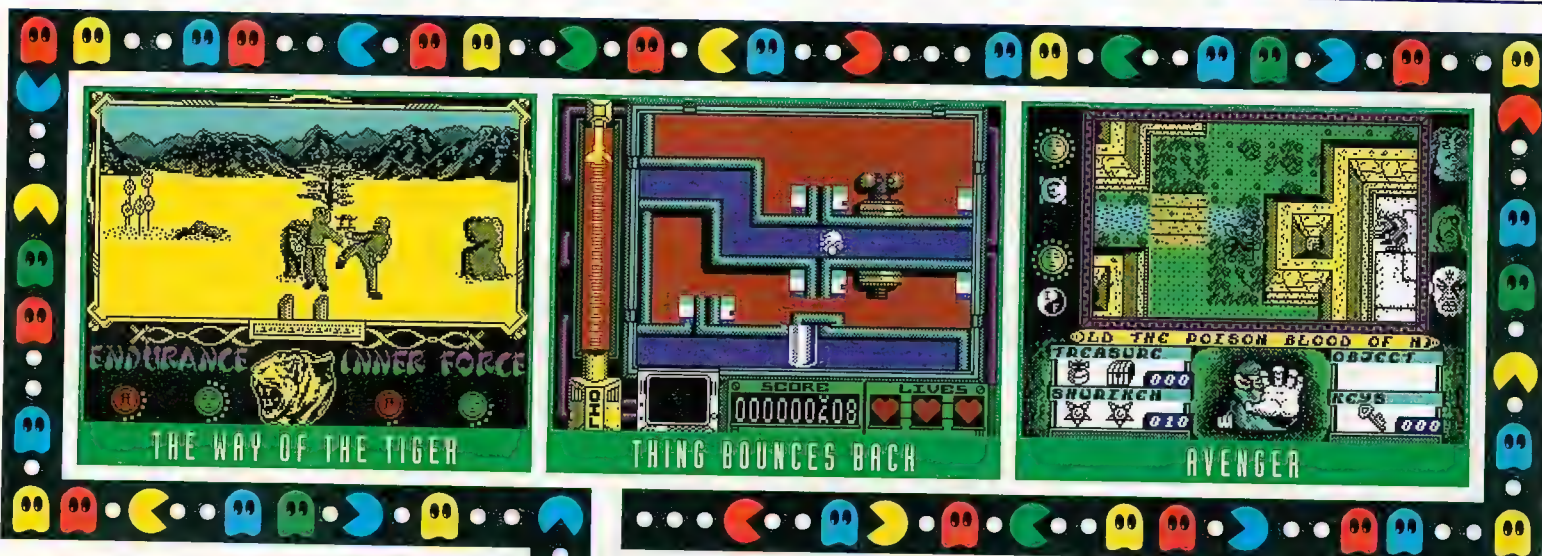


Las aventuras gráficas son uno de los tipos de juego que más adeptos tienen en los ordenadores personales. En Amiga, desde juegos como SIMON THE SORCERER o BENEATH A STEEL SKY aparecidos hace bastante, no disfrutábamos con una aventura en condiciones. Por fin las cosas cambian, y Warner nos trae este fenomenal juego que nos ocupa en esta ocasión. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN es un atractivo programa destinado a cualquier modelo de Amiga, aunque recomendamos por lo menos tener disco duro, debido al elevado número de discos que ocupa. Estamos ante una producción cargada de ironía y buen humor, repleta de referencias a otras famosas aventuras. En cuanto a los gráficos, están realizados con gran detalle, a pesar de contar sólo con 64 colores. Pero si hay algo que destaca sobre lo demás son las animaciones y el uso de varios planos de scroll en algunos decorados. En cuanto a la jugabilidad, los puzzles son muy lógicos, y podremos avanzar bastante incluso si no entendemos el inglés. Un gran ejemplo de una gran aventura.

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	11
RAM	1Mb
INSTALABLE	SI

90	GRÁFICOS	GLOBAL
71	SONIDO	
89	MÚSICA	
93	JUGABILIDAD	

91 AMAZON QUEEN nos devuelve el sabor de las grandes producciones de la factoría Lucas. Su argumento, gráficos y sonido dejan claro que estamos ante un gran juego. Imprescindible.



Gremlin Interactive, la compañía británica que en estos momentos vive su segunda juventud gracias a títulos como ACTUA SOCCER, ACTUA GOLF o FATAL RACING, basó su exitosa carrera en títulos que hoy, para muchos, son auténticos clásicos. Desde la famosa saga MONTY, hasta el extraño THE THING (con su segunda parte THING BOUNCES BACK), pasando por el clásico y estupendo BOUNDER, todos, absolutamente todos, guardaban el sello de una compañía cuyo principal objetivo era el de ofrecer lo mejor. Gremlin Graphics era el nombre por el que se conocía en aquella época a dicha productora, aunque no fue hasta el lanzamiento de THE WAY OF THE TIGER en 1986 (uno de los títulos que hoy nos ocupa) cuando la compañía sajona recibió el reconocimiento de todos los medios especializados. Un año después apareció la segunda parte de esta joya de la programación bajo el título de

EL OJO DEL TIGRE

El software británico ha sido, durante mucho tiempo, el mejor que este mundillo de los videojuegos ha conocido. Y Gremlin Graphics, sin duda, uno de los mayores exponentes de esta fiebre sajona por el videojuego.

AVENGER, una secuela que no se parecía en nada al título que le precedía y que además no consiguió el éxito esperado. Fue uno de los últimos resbalones de la compañía. Por este mes nos despedimos, aunque prometemos volver pronto para dedicar un número especial al genial mundo que Gremlin Graphics creó con la ayuda de su personaje predilecto: MONTY. Por el momento, emplazamos a los usuarios de MSX para el mes que viene y en estas mismas páginas. Habrá agradables sorpresas.

J.C. MAYERICK



THE WAY OF THE TIGER fue, con diferencia, el mejor título que la compañía británica Gremlin Graphics lanzó en toda su historia.

Pese a ser un título de lucha al más puro estilo EXPLODING FIST, su calidad técnica dió mucho que hablar gracias al espectacular *scroll* que el juego mostraba en el nivel de aventura. Hasta cuatro planos de *scroll* diferentes se podían observar en pantalla, algo ciertamente meritorio si tenemos en cuenta la escasa potencia del Z80 a 3,5 Mhz. que el Spectrum llevaba en su interior. Dicho *scroll* se consiguió moviendo los *sprites* que aparecían en

THE WAY OF THE TIGER

COMPañIA: Gremlin G. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

★ AVENTURA ★



Aunque no fuese un modo de aventura propiamente dicho, en este nivel de juego se nos permitía movernos por un escenario que podíamos recorrer gracias a su *scroll* horizontal de cuatro planos.

Cada vez que acabábamos con un enemigo, otro aparecía en nuestro camino para hacernos la vida imposible.

★ ARCADE ★

En el modo arcade nos enfrentábamos a nuestros enemigos sobre un fondo estático. Podíamos elegir entre luchar con o sin armas, al igual que en el modo aventura, lo que cambiaba considerablemente la técnica a seguir para derrotar a nuestros enemigos. Destacaban, sobre todo, las animaciones del escenario.



un modo especial en el que los combates se desarrollaban sobre un fondo estático, mu-

cho más al estilo de los juegos de lucha convencionales. El sonido, como comenzaba a ser norma por aquella época, se veía reducido a un par de discretos efectos sonoros, insuficientes a todas luces, que no dejaban contento a nadie. En fin, que gracias a sus *scrolls*, gráficos y animaciones, THE WAY OF THE TIGER se convirtió en todo un clásico que aun hoy nos hace pasar buenos ratos. Diríamos, incluso, que supera en calidad a muchos de los juegos de lucha que actualmente aparecen en el mercado.



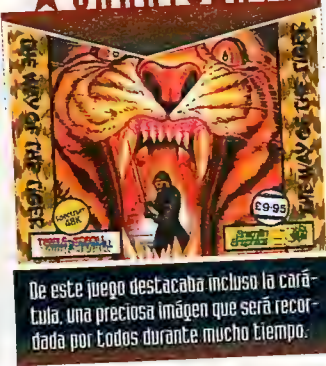
★ FONDOS ★



Los fondos del juego, además de ser espectaculares, contaban con múltiples animaciones perfectamente realizadas.

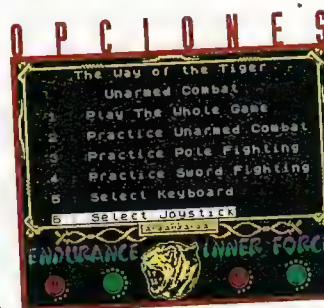


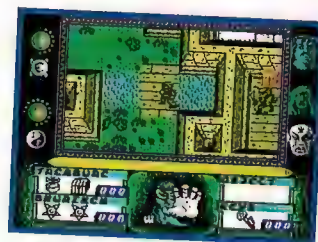
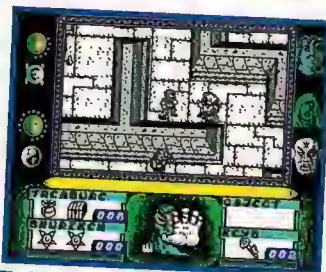
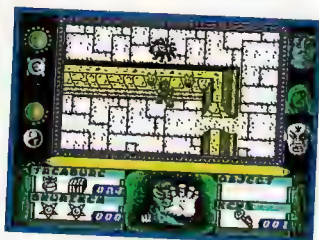
★ CARATULA ★



De este juego destacaba incluso la carátula, una preciosa imagen que será recordada por todos durante mucho tiempo.

pantalla a velocidades diferentes, con lo que se creaba la ilusión de estar observando un *scroll* de cuatro planos. Dichos alardes técnicos no repercutieron ni mucho menos en la calidad gráfica del juego, que pese a contar con tres únicos colores en pantalla, si ofrecía al menos una definición bastante interesante, tanto del *sprite* protagonista como de enemigos y escenarios. El juego permitía elegir





AVENGER

COMPANIA: Gremlin G. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 SOPORTE: Spectrum

Como era de esperar, THE WAY OF THE TIGER necesitaba una segunda parte después del excepcional éxito conseguido. Y la tuvo, ya que este AVENGER, aunque no lo parezca, era la continuación de uno de los mejores juegos de lucha que jamás se había programado. El cambio fue, por decirlo de algún modo, excesivamente brusco. Se había pasado de la más pura y cruda lucha, a un juego con vista cenital cuyo único parecido con su predecesor era el sprite protagonista, que parecía una versión «deformer» del sprite

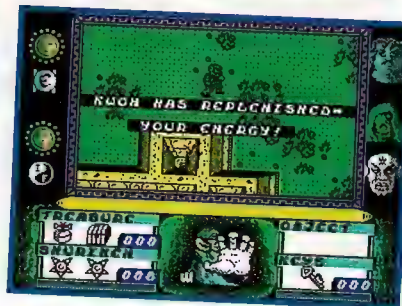
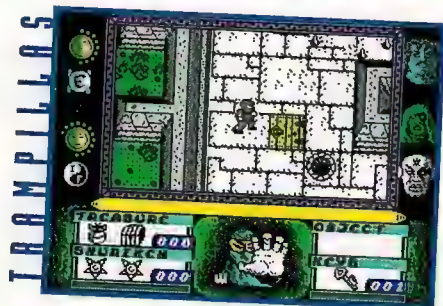
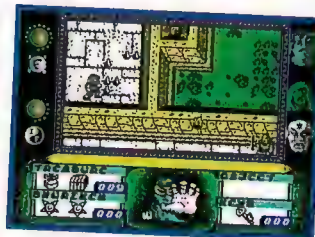
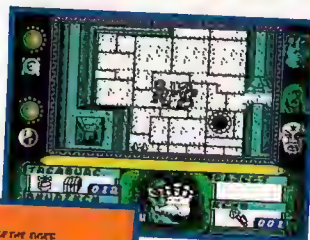
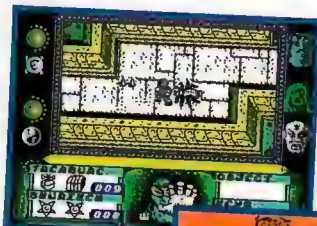
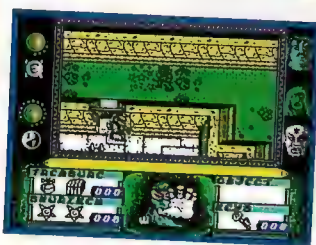
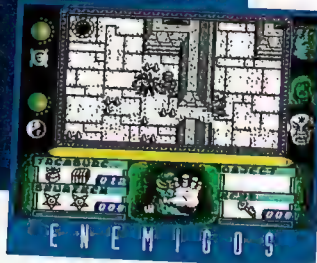
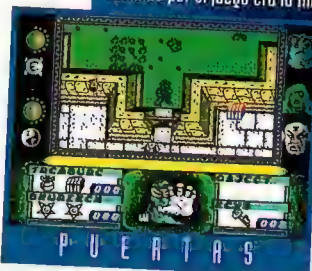
original. En pocas palabras, ahora teníamos un juego cuyo desarrollo, por compararlo con un juego conocido, se asemejaba al clásico GAUNTLET, aunque con un tratamiento gráfico más bien sobresaliente. El cambio, por tanto, fue muy brusco, lo que provocó el rechazo de los fieles a THE WAY OF THE TIGER, y la aceptación de unos pocos que encontraron en él un sistema de juego totalmente diferente al utilizado por los cada vez más repetitivos juegos de lucha. Todo hay que decirlo: no obtuvo el éxito esperado.



La fiebre GAUNTLET llegó incluso a los programadores de Gremlin Graphics, que no pudieron resistirse a la tentación de programar

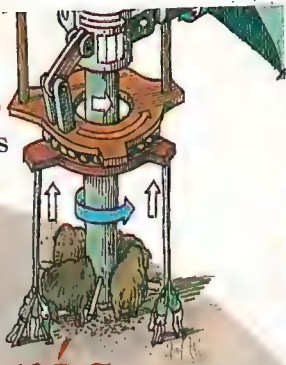
una secuela con vista cenital muy semejante al clásico de Atari. El tratamiento gráfico recibido por el juego era lo más destacable de este, ya que la acción en sí no era lo su-

ficientemente intensa como para atraer al jugador. De todos modos, fue un buen título que no pudo renovar el éxito de su predecesor.



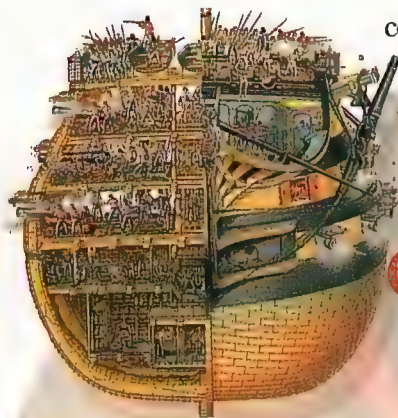
Sabrás,

cómo funcionan las cosas



UNOS CD-ROM
QUE NO TE PUEDES
PERDER

¡COLECCIONALOS!



explorarás,

un navío de guerra del siglo XVIII

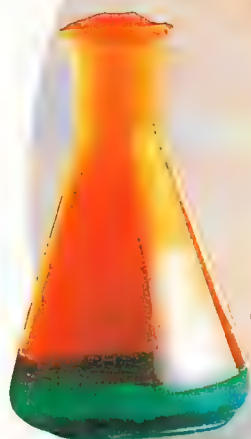
descubrirás,

todas las partes del cuerpo humano



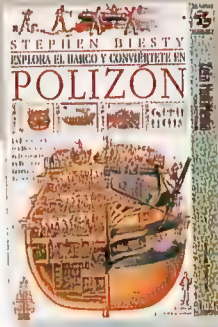
conocerás,

el mundo de las ciencias y el universo



y aprenderás

el significado de las palabras



Zeta MultiMedia

GRUPO ZETA

Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono 902 23 95 80

Ven a visitarnos o llámanos

902 23 95 80

Tus Centros
especializados



BUENOS AIRES
VIRIANA 504 TEL. 374 85 38
CODIGO POSTAL C.P. 11017



MURCIA
GONZALEZ AZUL, D. 14 BAJO
TEL. 21 19 68



BURGOS
AV. REYES CATOL. 108 TRASERA
TEL. 24 05 47



Palma de Mallorca
C. PEDRO REZALLAR Y RET. 11
LOCAL 5 TEL. 72 00 71



GRANADA
MARTINEZ CAMPOS 11
CIV. RECORGAS TEL. 30 49 53



PAMPLONA
C. PUJOS AGUIA, 7
TEL. 27 39 06



LA CORUÑA
DOMINIOS DE SAIGRE, 1
TEL. 14 24 11



SALAMANCA
CALLE TORO 88
TEL. 25 08 81



LAS PALMAS
PRESIDENTE BALBUENA 3
TEL. 23 46 51



SEVILLA
CENTRO COMERCIAL LOS ANCHOS
LOCAL B-4 TEL. 487 52 23



ALICANTE
EDIFICIO MARTINEZ 24
TEL. 334 70 03



ALMERIA
AV. DE LA CATEDRAL 100-101
TEL. 26 40 42



BADALONA
CALLE SILENT 12
TEL. 454 45 51



BARCELONA
CENTRO COM. BARCELONA GLORES
DIAGONAL 250 TEL. 480 20 64



Alcobendas MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Móstoles MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



MADRID
C. SAN CRISTÓBAL 37 GARCIA
TEL. 410 34 73



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



Móstoles MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL. 800 26 90



Alcobendas MADRID
C. CENTRIFIC. 15
TEL. 617 11 15



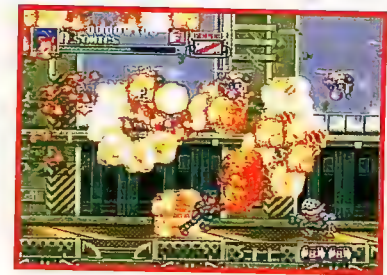
Navidades. Unas fechas especiales para todos los que amamos los videojuegos. Además, a juzgar por el montón de cartas recibidas, parece que muchos de vosotros tenéis pensado invertir parte de vuestros ahorros en consolas y juegos. Mandad vuestras cartas a **SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid.** Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina **THE SCOPE.**

PREGUNTA DEL MES

¿Por qué los juegos de CD son tan caros si se producen de la misma forma que los CD musicales?

Esta pregunta de un lector tiene mucha miga, y por eso me he decidido a incluirla en este apartado.

Tenéis toda la razón. La principal causa del elevado número de precios es la suma de intereses de todas las personas y empresas que participan en la producción de un videojuego. Cuando compras un videojuego pagas al grupo programador, a la compañía productora, a la distribuidora, a la tienda y por si fuera



poco, a la compañía propietaria de la consola a la que va destinado. Sumas y sumas y la cifra se eleva. De todas formas, también creo que son demasiado caros.

MEGADRIVEMAN

Tengo una Mega Drive y dudillas que espero me contestes al pie de la letra.

- 1) ¿Por qué dicen que son tan difíciles de realizar los golpes finales del MK3 si en la guía del

mes pasado no parecen complicados?

- 2) ¿Hay algún plataformas bueno de MD? ¿Y algún beat'em-up que no sea STREETS OF RAGE III o COMIX ZONE? ¿Qué juego de lucha me aconsejas después de MK3 y PRIMAL RAGE?

- 3) ¿Saldrá algún otro DRAGON BALL para MD?

- 4) Teniendo STREETS OF RAGE, ¿me aconsejas STREETS OF RAGE III?

Marcos Almendros, Madrid

Haré lo que pueda. 1) Te puedo asegurar que son difíciles, porque aunque realices bien la combinación tienes menos tiempo para hacerlas. 2) En cuanto a plataformas, VECTORMAN, DYNAMITE HEADDY y RISTAR son buenas elecciones. Beat'em-up buenos no hay muchos, pero prueba con el vetusto pero encantador GOLDEN AXE. SUPER STREET FIGHTER 2. 3) De momento no sabemos nada. 4) Sí que te lo recomiendo, pero ten en cuenta que la cuarta parte se está preparando.

PIPINO EL BREVE

Me gustaría que me solucionarás esta duda sobre el alucinante mundo de las consolas:

- 1) Tengo una Mega Drive y no sé por qué juego decidirme, FIFA 96, COMIX ZONE o EARTHWORM JIM 2.

La Spada del Haker, Avila



Espero poder ayudarte «spada-chín». 1) EARTHWORM JIM 2, COMIX ZONE y FIFA 96.

Aunque ten en cuenta que son de géneros totalmente distintos.

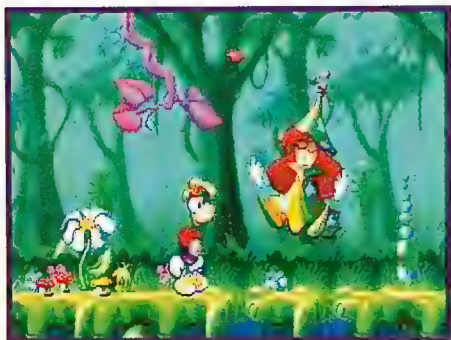


SATURN O PLAYSTATION



Os felicito por la revista. 1) Si estuvieras en mi lugar, ¿qué consolas te comprarías, ¿PlayStation o Saturn? Ya se que es una pregunta difícil, pero dime una de las dos.
2) ¿Qué argumento expondrías a tus padres para que te compraran una de esas dos consolas para Navidad? Yo había pensado en las notas, pero el precio...
3) Y por último, ¿qué dos juegos me aconsejarías para cada consola? Ah!, me gustan mucho los deportivos.

Juan Matarranz Aladrén, Pozuelo



Gracias a ti por leernos. 1) Ya lo he dicho alguna vez, y no me importa repetirlo. Ambas son impresionantes, y lo único que debe hacer que os compréis una u otra deben ser sus juegos, ya que en precio se han igualado prácticamente. No es que me quiera escaquear, os lo digo con toda sinceridad, sólo las preferencias sobre uno u otro juego debería dirigir vuestra compra.
2) Con Saturn puedes aplicar la excusa de sus aplicaciones multimedia, pero lo que yo intentaría es que se echaran alguna partida. Ya vale de tantas tonterías sobre la infantilidad de los videojuegos.

EL TERMOMETRO

MUY CALIENTE:

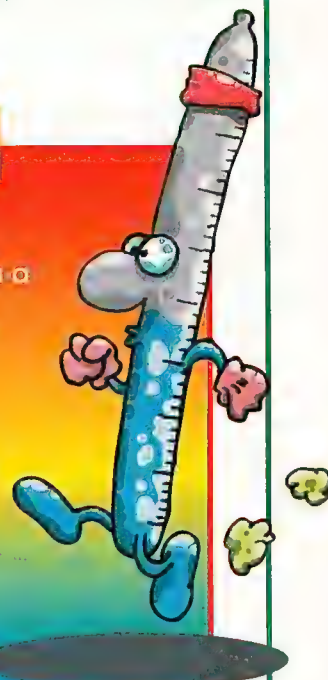
- El bajón de precio de la Saturn, que la aproxima a la PlayStation.
- Los juegos que vienen de Saturn de AM2: nada que ver con los primeros.

TEMPLADO:

- Insisto, ¿quién se acuerda ya de Jaguar y 3DO?

FRIO:

- La previsible campaña de desprestigio de los videojuegos, que ya nadie se la cree.



3) De Saturn, y sin contar con los monstruos que ocupan nuestra portada, PANZER DRAGON y DAYTONA. De PlayStation RIDGE RACER y DESTRUCTION DERBY. En cuestion deportivos el VICTORY GOAL de Saturn y NBA JAM de ambos soportes.

KILLER FEELING

Teniendo en cuenta que para navidades voy a tener a mi disposición en las tiendas el SUPER MARIO WORLD 2 y el KILLER INSTINC...

- 1) ¿Cuál me recomendarías, sabiendo que estos dos géneros me encantan?
- 2) ¿Qué es lo que más y menos te mola de KILLER INSTINC?

Alexandre Bujón Raposo, La Coruña

Además de estas preguntas, Alexandre me hace unas consideraciones sobre las primeras preguntas del con-



curso PlayStation. La verdad es que los chicos de Sony pusieron un poco confusa la pregunta sobre los coches de RIDGE RACER. No os desaniméis, ya que tendremos la manga ancha con las respuestas. Por cierto, os recuerdo que nos debéis mandar todos los cupones a la vez, y no cada mes el correspondiente.

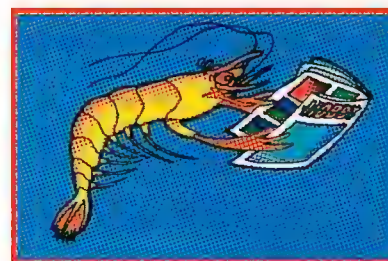
- 1) A mí también me gustan los dos, pero no tengo ninguna duda al elegir al MARIO antes que al KILLER.
- 2) Lo que más me gusta son los combos. Lo que menos los fatalities, que no son demasiado espectaculares.



UNA DE GAMBAS

Odio la Navidad. Esas fechas en que la gente se pone feliz sin motivo alguno, y todos ponen cara de imbécil. De todas formas, para agriar un poco estos días a los ineptos que pueblan el mundo, voy a hacer unas breves incursiones en alguna que otra publicación churrera de las que campan por ahí. Por último, insisto, mandadme vuestros infectos dibujos, que no me queda papel higiénico con el que limpiar mis partes pudendas. Abajo la Navidad, viva la cuesta de Enero.

Por el **SUPERGOLFO**



GAMBA DEL MES

VIRTUA STREET FIGHTER 2

Cuando uno no sabe y se mete en algo, los resultados suelen ser desastrosos. Ejemplos de ésto los tenéis en personajes como **Cacero**, **Mr. Quesco**, la **Teniente Chaplin** o **Big Nidea**. En esta ocasión, y para solaz de estos últimos, el acusado es un tal **C. G-H.** de la **Gaceta Preuniversitaria**. En un artículo titulado «Nuevas generaciones de lucha virtual» del Nº7 del mes de Octubre, recogemos frases de este calibre: «VIRTUA FIGHTER, la le-



Alvaro Lorenzo Rey

gendaria continuación del **STREET FIGHTER 2**, «VIRTUA FIGHTER supone una reprogramación a pantalla completa del juego, para igualar diferencias con el **PlayStation**», «en **BATTLE ARENA TOSHINDEN** los personajes proyectan sombras que, como

buenas sombras, siguen cada movimiento».

SUPERGOLFO: Tse, tse, tse...triste. Sólo lamento que este **C. G-H.** no haya puesto su dirección y número de teléfono, porque sus cualidades muestran que sería un gran redactor de **Hobby Press** (incluso Jefe de Sección o Director). Decir que **VIRTUA FIGHTER** es la legendaria continuación de **STREET FIGHTER 2** es realmente fuerte. Lo de la reprogramación a pantalla completa es una idiotez propia de resabiados como **Yen**, y lo de las sombras no lo supera ni **MAD** en sus momentos más lúcidos. En fin, la «cantera» de **Hobby Press** viene pisando fuerte. Mis reconocimientos a la simpár **Merche Romero**, vecina pudiente de **Alorcón**.

GAMBAS, LANGOSTINOS Y DEMAS

NBA JAM MULTISISTEMA

El simpaticón, pringadete y sobre todo ácido **Sergio Ríos Pérez** nos envía toda una lista de gambas de **Hobby Pringosa**, además de saludar al calvo **Scope**, a frente-despejada **The Elf** y al arpón del Capitán Memo **Némesis** (el asimétrico). Entre ellas he elegido ésta, que

pese a que ya huele un poco (es de hace 10 números) tiene su miga. Pero dejemos que el propio Sergio se exprese con su prosa lamentable:

«**Hobby Consolas**, n 41. Pag. 124. Sección Lo más nuevo. Comentario **NBA JAM**, para **Mega CD**. Empieza el festival de gambas. En primer lugar, en el cartelito superior lo que pone es **Sega Game Gear**. Una gamba curiosa pero del montón. Lo fuerte, el gambón de los gambones llega en la ficha en la que pone lo siguiente: «...ya que en un soporte de 32 bits, podían haber incluido...», ¿pero qué es ésto?, ¿desde cuándo tiene **Mega CD 32 bits?**»

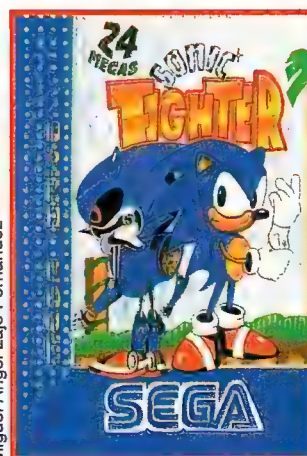
SUPERGOLFO: Troglodito Sergio. ¿Qué puedes esperar del batallón de **Mr. Chaplin**? Lo extraño es que no hayan dicho que **NBA JAM** es la segunda parte de **TOEJAM AND EARL**, o que **Mega CD** sirve para compatibilizar el software de **AM2** (frase bastante habitual entre la competencia). Gracias y recuerda que nunca es tarde si la gamba es buena y de la competencia. Sigue escribiendo.

BOTON DE GAMBA

Y COMO GAMBA, UN BOTON

Jordi Manzanera nos envía una de esas gambas que demuestran como **Hobby Petardo** es una joya en eso del relleno de páginas en tiempo record.

N.49, sección **Lasers & Phasers**. Vamos, los trucos lamentables de siempre. Pag. 138. Truco **RADICAL REX** para **Super Nintendo**: «coge el segundo mando y pulsa A, C, abajo...».



Miguel Angel Lajo Fernández

SUPERGOLFO: El «greco» **R. Dreamer** casi se muere de gusto al leer esa gamba. Renovamos el concurso del mes pasado. Quién logre un ejemplar de este mes de **Hi-Tech** o, en su defecto, averigue dónde está el botón C del pad de **Super Nintendo** ganará un cursillo sobre el cultivo del mejillón bajo el clima austral supervisado bajo los esquimales acrofiáticos de Groenlandia.

SUPERGAMBA

LA PELI MAS CARA

Cara-crater **Mayerick**, el terror de La Mancha, sigue en su línea de despropósitos. N.43, pag. 34, pre-view **WATERWORLD**. La abeja Maya nos escribe lo siguiente: «**WATER WORLD**, esa macroproducción que casi le cuesta a **Kevin Costner** la cartera y el matrimonio. Olvidándonos de esos 20.000 dólares...»

SUPERGOLFO: Ahora resulta que la película más cara de la historia cuesta tanto como la **Ultra 64** (gamba histórica de Yen, mirad el número anterior). 2 millones y medio es lo que cuesta, según el **Mayerick**, **WATERWORLD** (que encima lo escribe separado). Eso es lo que costaría un largometraje sobre la vida sexual de este redactor debido a su corto guión. Un montón de cartas nos han llegado denunciando esta garrafal y bellaquera gamba. De todas formas, creo que **De Lúcar**, chimpancé afroasiático cuatro-ojos celulítico, tiene mucho que ver con este desliz, ya que fue el que corrigió el texto original del «cutix lunar» **Mayerick**. Vaya par de negados incompetentes.

MAS DIBUJOS

VAYA PAR DE GAMBAS

A qué viene que ponga esta damisela en mis páginas? Empleando un viejo truco, aprendido en el libro de los **Boy Scouts** de las Alpujarras, acabo de captar vuestra atención agarrándoos por vuestros más ba-

jos instintos. Mi novia era como **The Punisher**, pero con un poco de ejercicio, una dieta equilibrada y unas 500 operaciones **Silicon Graphics**, quedó más o menos como la estamos viendo. Si ponéis este mismo empeño en vuestros **DIBUJOS**, y me los mandáis, os aseguro que ocuparéis el mismo lugar que ocupan sus gambas en mi corazón.



LOS MEJORES MANGAS
NO VIENEN DE
JAPÓN



TE LOS OFRECE CAMALEÓN EDICIONES
BÚSCALOS EN TU LIBRERÍA ESPECIALIZADA FAVORITA.
PARA MÁS INFORMACIÓN, ESCRIBE AL APDO. DE CORREOS 97.018 DE BARCELONA 08080

REAL GAME MASTER

por

**THE
ELEF**

Antes de partir rumbo a Japón para presenciar los magnos acontecimientos que tendrán lugar en el Soshinkai de este mes de Noviembre que concluye, os dejo con dos títulos que protagonizan la actualidad del videojuego mundial: **SECRET OF EVERMORE** de Square para SNES, y el esperado **BATTLE ARENA TOSHINDEN** de Takara en su versión Sega Saturn.



SUPER NINTENDO SECRET OF EVERMORE

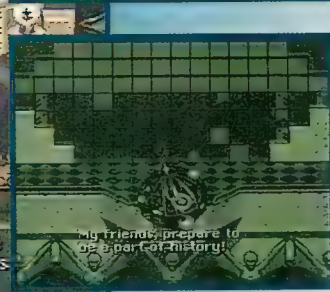
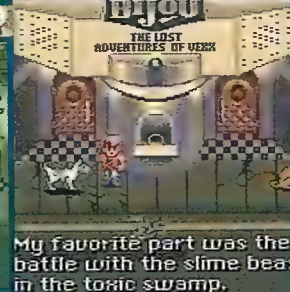


SQUARE ESTADOS UNIDOS 24 MEGAS

Los programadores de Square en Estados Unidos han visto como su ópera prima en esto de los Action RPG, **SECRET OF EVERMORE**, debutaba con un notable éxito a principios de Noviembre. El segundo título de **Square USA**, compañía localizada en **Redmond, Seattle** (recordad que el primero fué **MYSTIC QUEST**), ha sido producto de un duro trabajo durante muchos meses en el que han participado más de treinta personas. La principal diferencia de **SOE** respecto a las producciones japo-

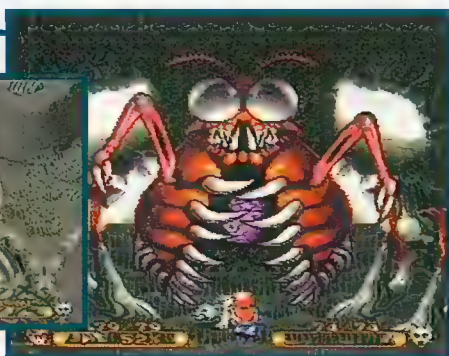
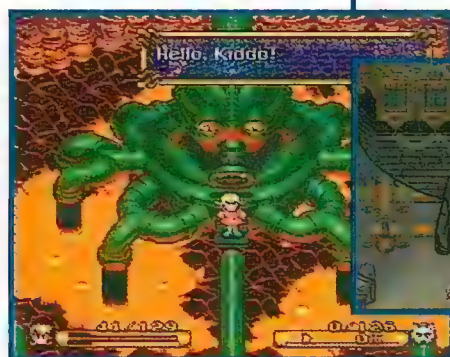
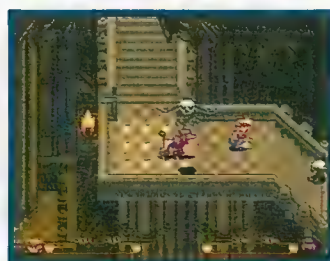
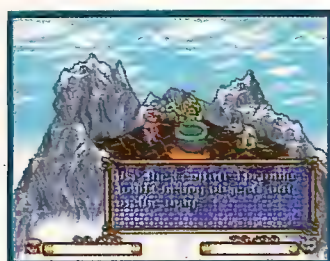


La intro de **SECRET OF EVERMORE** nos introduce de lleno en la densa trama argumental de la última creación de Square.



My favorite part was the battle with the slime beasts in the toxic swamp.

My friends, prepare to be a part of history!



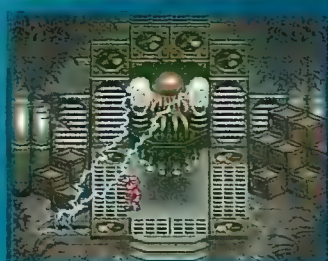
ALCHEMY

La gran innovación de **SECRET OF EVERMORE** es la posibilidad de mezclar una gran variedad de elementos para lograr todo tipo de poderes mágicos.



AGRESIVIDAD

Para determinar el grado de agresividad de nuestros dos protagonistas tendremos que acceder a este sencillo, claro e intuitivo menú.



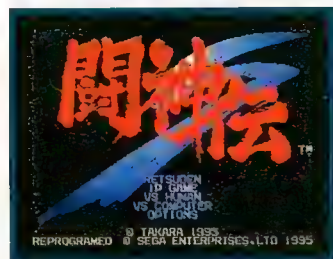
pro

nesas de **Square** la encontramos en el diseño de los personajes, mucho más cercanos al dibujo animado que a las detallistas creaciones japonesas en títulos como **FINAL FANTASY III**, **CHRONO TRIGGER** O **SEIKEN DENSETSU 3/SECRET OF MANA 2**. La principal innovación de **SOE** es la utilización de la alquimia para elaborar magias o poderes especiales, y que iremos aprendiendo a utilizarla a medida que avanzamos en el juego. Por lo que respecta a menús y derivados, he de deciros que los típicos de anillo de **SECRET OF MANA** están aquí presentes, aunque según sus programadores es lo único que tienen en común estos dos juegos. **Square USA** ha incluido un extenso manual de instrucciones y dos bellos mapas del juego en su pack norteamericano. Os digo esto porque **SECRET OF EVERMORE** es uno de los claros candidatos a ser traducido al idioma castellano como sucediera con **ILLUSION OF TIME** de **Enix**.



GAME MASTER

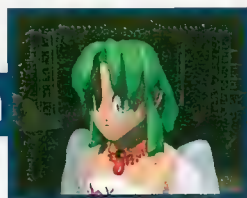
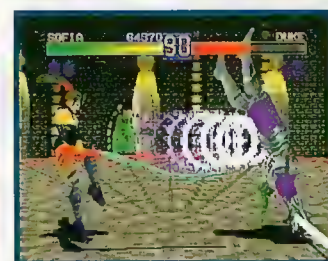
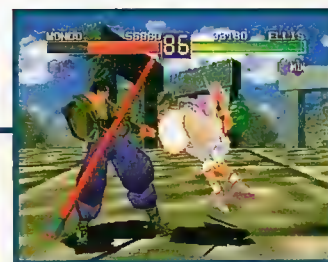
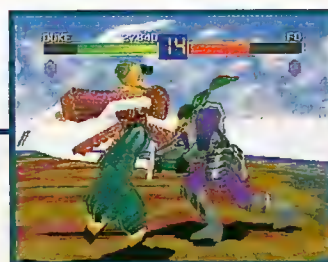
SATURN BATTLE ARENA TOSHINDEN



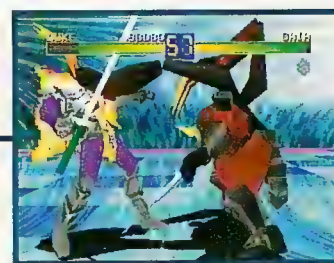
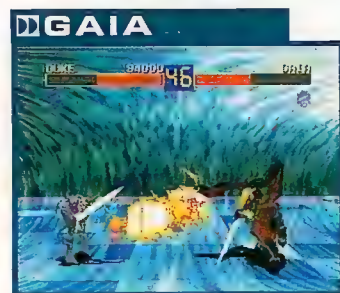
TAKARA
JAPON
CD ROM

Uno de los títulos emblemáticos por excelencia para *PlayStation* ha hecho por fin su aparición en *Saturn*. Después de una gran polémica respecto a la calidad final del título, os puedo adelantar que dejará a más de un usuario con la boca abierta. Los programadores de Takara se han tomado el tiempo necesario para añadir suculentas innovaciones en esta

versión *Saturn*, aunque bien es cierto que están a punto de finalizar TOH SHIN DEN 2 para la máquina de *Sony*. Estas novedades son una larga y espectacular *intro* al más puro estilo *TEKKEN* (mostrando a los ocho protagonistas del juego y a Sho) y la aparición de cinemas entre combates en el modo historia.



El aspecto gráfico de los luchadores en el menú de elección también ha sufrido notables cambios, adoptando en esta ocasión un entorno mucho más japonés que antes. Como podéis ver en estas pantallas, la calidad gráfica está más que lograda, aunque ha desaparecido el característico Gouraud Shading que acompañaba a todos los personajes en la versión *PlayStation*. Otro de los grandes ausentes es la opción de cámara *yourself*, que nos permitía ver el combate desde infinitos puntos de vista. El mes que viene os contaremos mucho más sobre uno de los títulos más esperados de todo el catálogo de *Saturn* junto a clásicos como *VIRTUA FIGHTER 2*, *VIRTUA COP* o *SEGA RALLY*.



CONSIGUE TU JUEGO Y RELOJ DE **RAYMAN**



**20 RAYMAN
DE PLAYSTATION**

SUPER JUEGOS y UBI SOFT os quieren obsequiar con un buen regalo de Navidad, y que mejor que 20 lotes del espectacular juego RAYMAN de *Play Station*, y un estupendo reloj de este mismo personaje. Para conseguirlo, sólo tienes que mandar el cupón (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Diciembre a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicado en una esquina del sobre "Concurso RAYMAN".



NOMBRE:		APELLIDOS:	
DOMICILIO:		POBLACION:	
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:	
1	2	3	



SUPER

TRUCOS

POR R.DREAMER

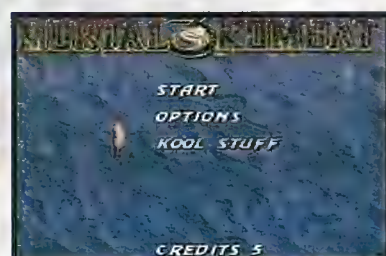
Las navidades siempre son una buena oportunidad para abastecerse, en el mejor de los casos, de un arsenal de juegos con el fin de pasar unos cuantos meses alucinando. Incluso puede que algunos, los más afortunados, consigan su más preciado sueño al adentrarse en el mágico mundo de los 32 bits. Esperando que tengáis suerte os enviamos un saludo y Felices Navidades para todos los consoleros que han creído en nosotros durante estos últimos años.

MORTAL KOMBAT 3

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

•• MENU ••



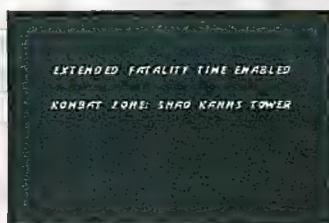
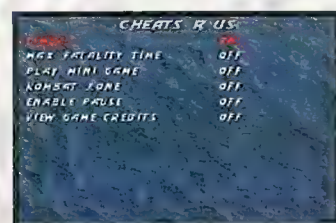
Todos los seguidores incondicionales de MORTAL KOMBAT esperan impacientemente conocer los secretos de la tercera parte. En el menú de START/OPTIONS, pulsad ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A.



•• MENU ••



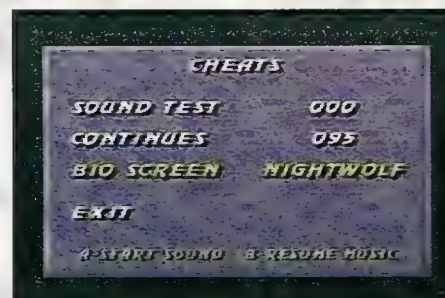
Este truco para MK3 de Mega Drive pondrá los pelos de punta a todos los aficionados al Kombat Mortal. A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO. Deberéis realizar esta combinación en la pantalla de START/OPTIONS.



Todas y cada una de las múltiples versiones de MORTAL KOMBAT se han caracterizado por la gran cantidad de trucos. Esperamos nuevas sorpresas.



La calidad de todos los trucos con los que MORTAL KOMBAT 3 nos está obsequiando día a día, nos obliga a mantenerlo como un inquilino habitual en esta sección. Mes a mes trataremos de desmenuzar los infinitos secretos que oculta entre sus circuitos.



MORTAL KOMBAT 3 está siendo el título que más aceptación está teniendo entre los amantes de los juegos de lucha de VIRTUA SOCCER los últimos meses.

BATMAN & ROBIN

MEGA DRIVE

• • SELECCION DE NIVEL • •

Para saltar del nivel en el que estáis, pausad el juego e introducid la siguiente secuencia B, A, ABAJO, B, A, ABAJO, IZ-

QUIERDA, ARRIBA, C. Cuando quitéis la pausa podréis comprobar que habéis subido de nivel.



AIR COMBAT

PLAYSTATION

• • JUEGO OCULTO • •

Mantened pulsados R1 y el botón del círculo cuando la pantalla de NOW LOADING con el pájaro esté a punto de aparecer. Si aparece la pantalla del pájaro, habréis llegado tarde, deberéis intentarlo otra vez hasta que sea sustituida por una pantalla oscura con pequeños Compact Disc. Será en ésta donde deberéis introducir los siguientes códigos. Con ARRIBA,

IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA aparecerá un pequeño dragón, el protagonista de DIG DUG. Empezad a jugar o retornad a la pantalla de presentación. En esta ocasión, en vez de la pantalla de LOADING os veréis dentro de un shoot'em up. Con L2 y R2 moveréis la nave. Con R1 accederéis a tres configuraciones de control diferentes bastante útiles.



Los simuladores aéreos en consolas nunca volverán a ser los mismos desde que AIR COMBAT de PlayStation llegó al mercado.



Los juegos ocultos se están convirtiendo en una costumbre en todos los lanzamientos de Namco para PlayStation.



TRUCOS *del* LECTOR

MYST

SATURN

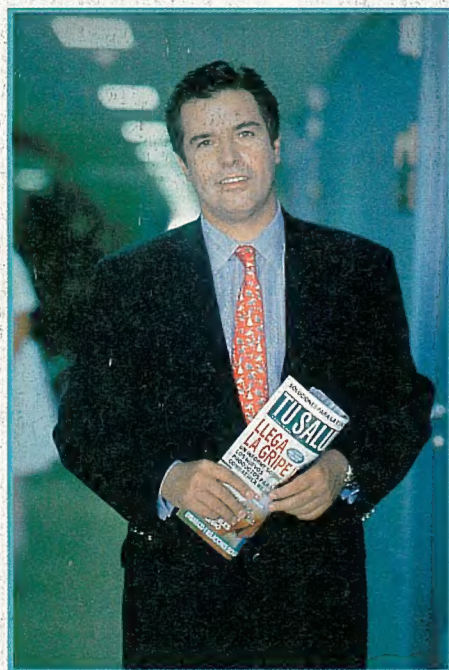
Seguid el ejemplo de «Tonic» y mandadme más trucos para ayudar a los que estén atascados:

«En la pantalla de presentación, con las palabras PRESS START, pulsad A y los botones laterales L y R. Sin soltar ninguno dadle a START. Una vez hecho esto, soltad todos los botones. Entonces comenzará una música que, para los que hayáis jugado, resultará conocida. Pero no caigáis en la tentación de pasarla, si esperáis unos 10 segundos, asistireis a un vídeo de 8 minutos de duración en el que, desde programadores a especialistas de sonido, cuentan todo sobre la creación del juego. Es una pasada, probadlo y ya veréis.

Jorge Higuera «Tonic» (ZARAGOZA)



Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una
esquina del sobre:
R. DREAMER



El doctor Bartolomé Beltrán cuenta con una larga y contrastada experiencia dentro del mundo de la comunicación.

EL DR. BARTOLOME BELTRAN, NOMBRADO EDITOR DE LA REVISTA "TU SALUD" Y ASESOR DE GRUPO ZETA PARA PUBLICACIONES DE CIENCIA Y SALUD

El Comité de Dirección de Grupo Zeta ha nombrado al Dr. Bartolomé Beltrán Asesor Editorial para las publicaciones de ciencia y salud. El Dr. Bartolomé Beltrán ocupará asimismo, el puesto del editor del mensual "Tu Salud", publicación que ha sido remodelada en profundidad y que renueva su peresencia en el quiosco con la voluntad de reforzar su posición como primerarevista española de medicina, salud y vida. "Tu Salud" amplía su oferta editorial en esta etapa, abordando con mayor rigor y soltura, si cabe, los problemas que más preocupan a los españoles en materia de salud y calidad de vida. Todo ello desarrollado de una forma accesible a cualquier lector y con un diseño más ágil, agradable y contemporáneo.

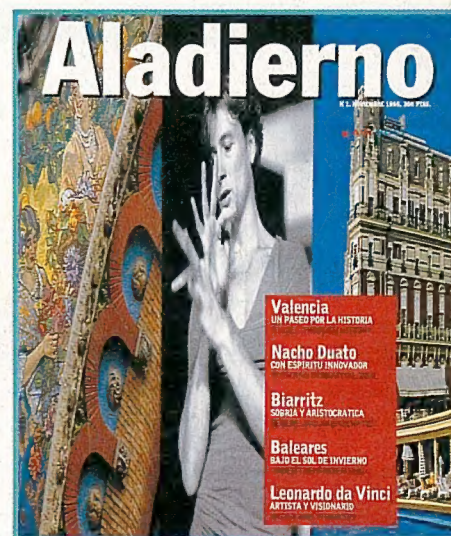
Bartolomé Beltrán, doctor en Medicina y Director de los Servicios Médicos de Antena 3 Televisión, ha alcanzado altísimas cotas de popularidad sobre todo con el gran éxito de audiencia que está obteniendo su programa médico-quirúrgico "En Buenas Manos" de Antena 3 TV, que supera los 3 millones de espectadores. Entre otros, ha recibido premios tan importantes como el Premio Ondas en 1990 y Antena de Oro de la Comunicación en 1993.

"ALADIerno", NUEVA REVISTA DE EDICIONES REUNIDAS PARA AIR NOSTRUM

Ediciones Reunidas, S.A., de Grupo Zeta, ha firmado un acuerdo con la compañía aérea Air Nostrum para editar la revista "Aladierno" a partir de este mes de noviembre.

"Aladierno", de 52 páginas y una lujosa presentación, es una publicación trimestral destinada a los usuarios de vuelos de Air Nostrum, con la que la compañía amplía sus cuidados servicios de a bordo ofreciendo información útil y entretenimiento para los pasajeros. La revista servirá, además, como instrumento de comunicación de Air Nostrum para acercar la empresa a sus clientes.

Este nuevo trimenstral constituye un paso más en la expansión de Ediciones Reunidas que, actualmente, edita un total de 14 publicaciones para distintos sectores.



Mix
OCIO & JUEGOS
VENTA POR CORREO
ESPECIALISTAS EN TODOS LOS SISTEMAS
Recibe gratis todos los meses nuestro catálogo
¡Haz tu pedido por teléfono!
91-613 82 55

ENVÍOS A TODA ESPAÑA
También servimos a tiendas

PIENSALO BIEN.
PARA APADRINAR A ESTE NIÑO SIEMPRE TIENES TIEMPO.
EXACTAMENTE TRES SEGUNDOS.

EN EL TERCER MUNDO MUERE UN NIÑO CADA TRES SEGUNDOS.
NO HAY TIEMPO QUE PERDER PARA CAMBIAR EL RUMBO DE SU DESTINO.
OFRECELE UNA OPORTUNIDAD DE FUTURO MEJORANDO SU ENTORNO.
APADRINA UN NIÑO. AHORA.

Para más información llama al:
91 - 559 70 70

25 AÑOS
trabajando con el tercer mundo

Ayuda en Acción

Desee recibir más información sin compromiso

Nombre:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C.P.:
Tel.: **2928**
C/ Teter, 27, 28008 Madrid. Tel. 559 70 70.
C/ Salazar, 32, 3º, 08007 Barcelona. Tel. 488 33 77.



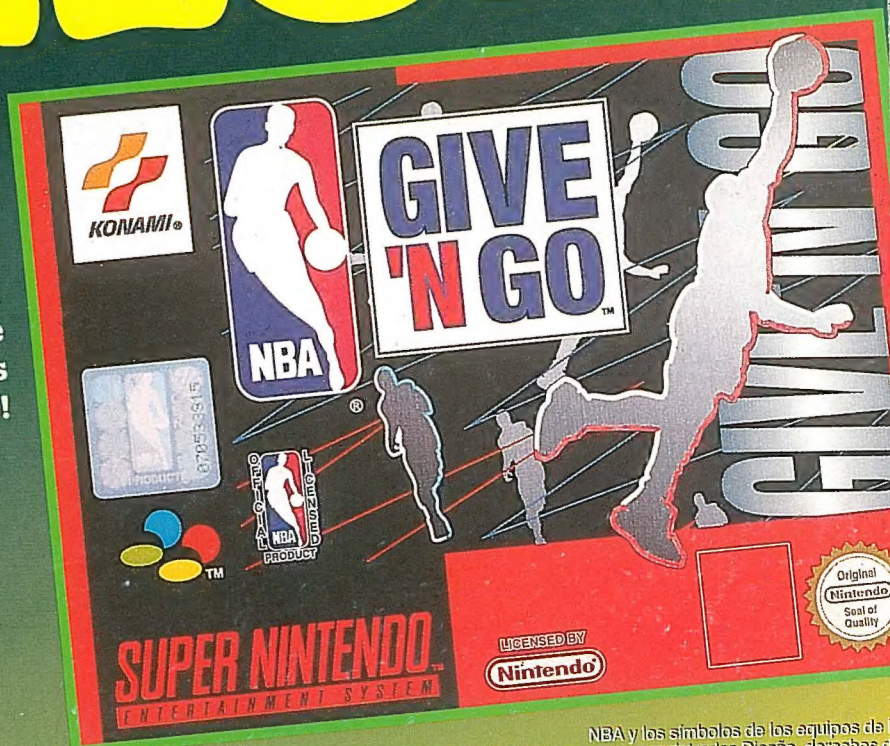
El mejor simulador de futbol aparecido para Super NES, con 40 nuevas características sobre el original. ¿A qué esperas para jugarlo?.



cómo mola



Disfruta del baloncesto espectáculo tal y como se concibió en su recreativa. ¡Ahora Konami te lo pone en tus mandos!



DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S. L.
IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA DE KONAMI.
TLF. (91) 431 21 45 FAX: (91) 431 22 28

NBA y los símbolos de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas registradas. Diseño, derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus equipos respectivos no pueden ser usados, total o parcialmente, sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. 1995. Todos los derechos reservados. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo.

LOST EDEN

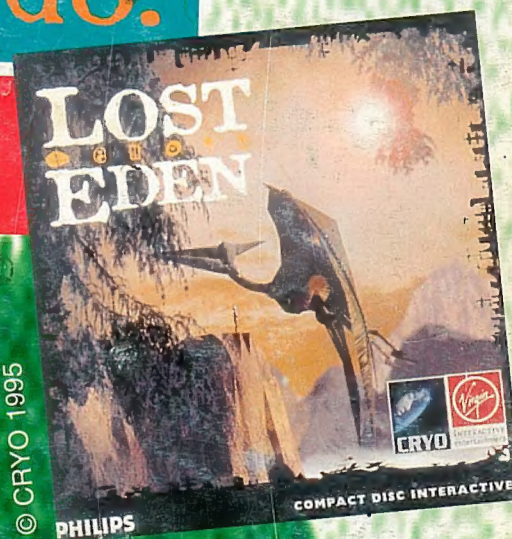
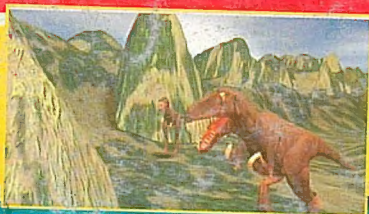
Enfréntate

a los tiranosaurios

y recupera

el paraíso perdido.

¡Tú serás el rey!



© CRYO 1995

SOFTWARE
EN ESPAÑOL



Eres el príncipe heredero de un paraíso que los tiranosaurios han convertido en un infierno.

Tendrás que luchar contra ellos, resolver el enigma de la ciudadela y desafiar a Moorkus Rex, el tirano más sanguinario que puedas imaginar.

Si lo consigues serás el rey de "Lost Eden", lo último en juegos de CD-i.

La insuperable calidad del vídeo digital te sumergirá en el alucinante mundo de "Lost Eden", para que vivas la aventura más trepidante del jurásico.

¡Que no se te escape!

Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, informaté en el teléfono (91) 530 07 77. Necesario adaptador de Vídeo Digital.



CD-i

Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.



PHILIPS